
SUPER
CONSOLAS
275 ptas. • Nº2
GUIA EXHAUSTIVA
PARA CONOCER A FONDO
SONIC 2
EDITORIAL NUEVA PRENSA, S.A.
8 414090 202770
00002
ACTION
SEGA
Master System
Asterix
ASTERIX
¡ACABA
CON LOS
ROMANOS!
SULLIVAN BLUTH PRESENTS
DRAGON'S LAIR
DRAGON'S LAIR
COMO ACABAR
UNA AVENTURA
INCREIBLE
TODOS LOS TRUCOS Y MAPAS
QUE NECESITAS PARA
LLEGAR AL FINAL
DE TUS JUEGOS
FAVORITOS!

LOS QUE NO TENGA
TENDRÁN QUE S



N SUPER NINTENDO...
EGUIR SOÑANDO





N SUPER NINTENDO





ERBE SOFTWARE S.A.
DISTRIBUIDOR EXCLUSIVO
C/ Serrano, 240 • 28016 Madrid
Tel. (91) 458 16 58 • Fax 563 46 41

SUPER CONSOLAS

SUMARIO



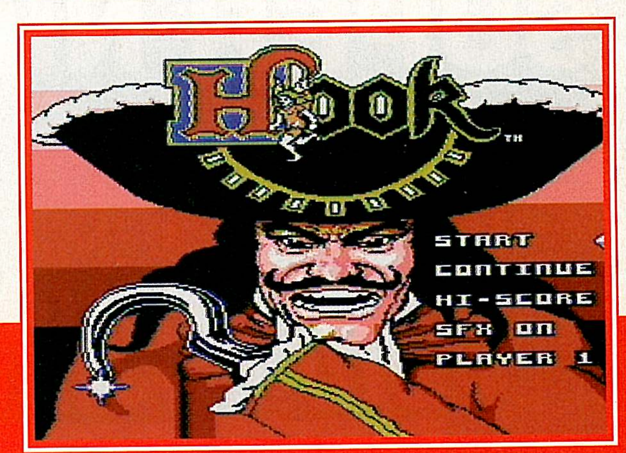














SECCIONES

Pues si, como bien dijo alguien, aquí estamos de nuevo por que no nos hemos ido. Bromas aparte, lo cierto es que continuamos nuestra común aventura consolera en la que es ya la segunda cita mensual que nos pone en contacto. Para que no decaiga el listón que nosotros mismos nos fijamos de salida, este mes os ofrecemos una nueva entrega de algo que sólo podrás encontrar en nuestra revista: los más alucinantes mapas de los más alucinantes juegos. "Asterix", para la Master System, "Castlevania IV", para la Super Nintendo, "Splatterhouse 2" para la Mega Drive, "Hook" para la Nes y la Game Boy, y finalmente "Spiderman" para la Game Gear y la Master System es nuestro plantel de estrellas en este número... casi nada, ¿no? Pero esto no es todo, por que además te revelamos todos los trucos y secretos de tres bombazos tan increibles como "Sonic 2", "Dragon´s Lair" y "Marble Madness". En fin, si se puede pedir más, os lo intentaremos dar el mes que viene...

Administrador General: José Ignacio Pérez Moreno
Director Editorial: Miguel Julio Goñi Fernández
Director: José Emilio Barbero
Redacción: Mario de Luis García
Colaboradores: Enrique Rex, Jose Luis Sanz, Felix J. Físico Vara, Saul Braceras, Jorge Gamio, Juan Carlos Sanz
Diseño: Luis de Miguel, Estudio
Jefe de Publicidad: Juan Carlos Fernandez del Pino
Fotografía: Jorge Gamio
Publicidad: Pza. República del Ecuador, 2, 1º B 28016 Madrid Teléf.: 457 53 02/5203/5608 Fax: 457 93 12
Asesores de Marketing: Rafael Muñiz, Ana Pérez Ferreiro

Editorial Nueva Prensa, S.A.

Redacción y administración Pza. del Ecuador, 2, 1 ºB 28016 Madrid Teléf.: 457 53 02/5203/5608 Fax: 457 93 12
Suscripciones Carmen Marín Teléf.: 457 53 02/5203/5608 Fax: 457 93 12

Fotomecánica Iglesias S.A. Amorós, 9. Madrid.
Imprime Color Press, S.A. Miguel Yuste, 33 Madrid

Depósito legal: M- 38.555-1992 Printed in Spain I 93

Distribuye COEDIS, S.A. 08750 Molins de Rei - Barcelona Teléf.: (93) 680 03 60

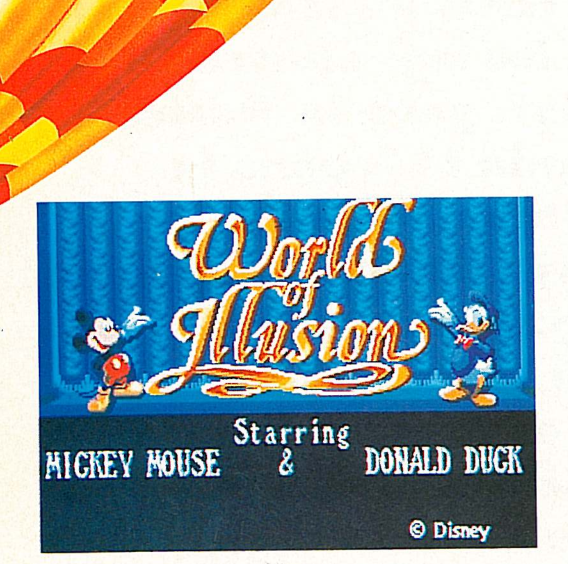
Distribución en América Distribución en Argentina, Capital: Ayerbe Interior: DGP Distribución en Chile: Alfa Ltda.

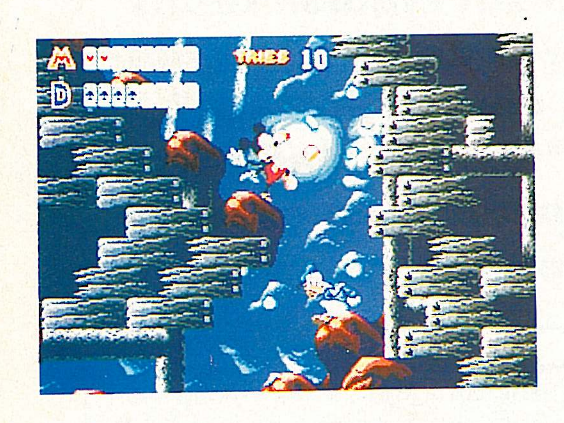
Importador exclusivo Cono Sur: CEDE, S.A. (Compañía Española de Ediciones S.A.) Cerrito, 520. Buenos Aires, Argentina.

Canarias, Ceuta y Melilla 275 Ptas.

MICKEY &









VAS A

Dos tíos grandes se han hecho socios en una nueva aventura. ¡Búscate un socio!. Controlaréis sus pasos burlando obstáculos de lo más divertidos. ¡Vigila tus espaldas!. Puede que tu compañero no esté a tu altura.

Unitros

& DONALD

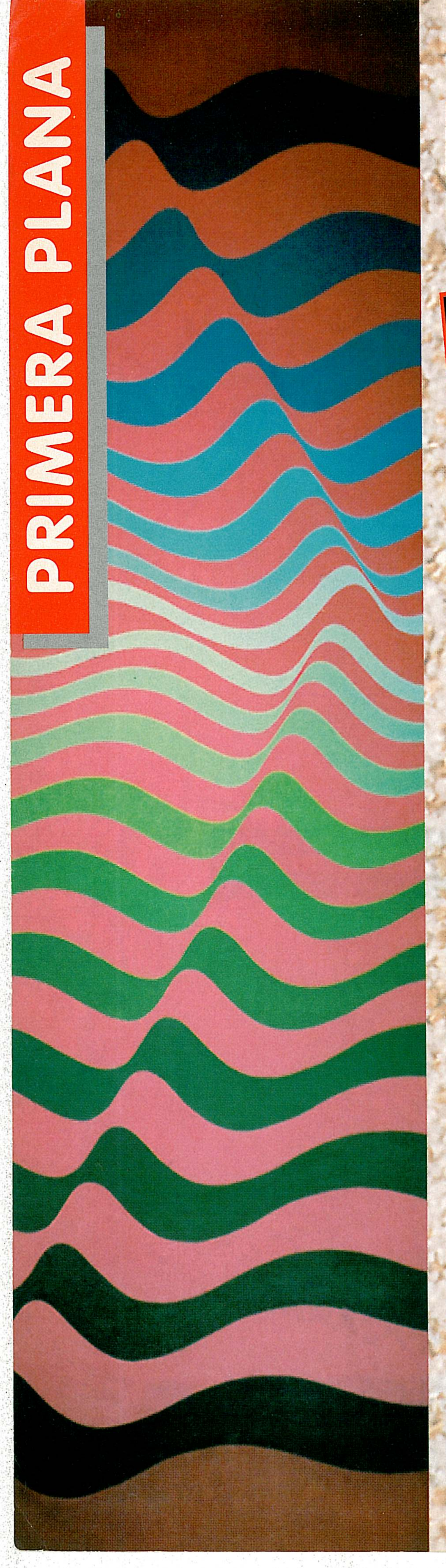




FLOTAR

Vive una Aventura

SEGA



SPIDERMAN X-MEN

SUPER NINTENDO.
ERBE.



Si el mes pasado era Game Boy la consola en la que presentábamos al lanza-redes, esta vez le ha tocado el turno a su hermana mayor la Super Nintendo. Spiderman puede subirse por las paredes, lanzar redes para saltar de edificio en edificio y tiene un portentoso sentido araña que le informa de cuando hay un peligro cercano que puede acabar con su vida.

Además, por si fuera poco, esta vez viene acompañado de la Patrulla X o los X-MEN como prefiráis llamarlos, un conjunto de hombres y mujeres, todos ellos con poderes especiales en lucha contra el crimen.

DRAGON'S LAIR

SUPER NINTENDO.
ERBE.

Quién no ha oído hablar del Dragon's Lair ? Si hombre, esa máquina recreativa tan alucinante en la que los personajes eran dibujos animados y movimientos eran dignos de una película de Walt Disney. Hace tiempo apareció una versión para ordenadores compatibles PC y Amiga. Esta vez los reyes magos nos han traído la versión de Super Nintendo, eso sí, un poco cambiada.

Aunque la versión original de las máquinas recreativas de la calle era absolutamente espectacular, también es cierto que en cuestión de jugabilidad dejaba bastante que desear ya que al llevar una serie de secuencias pregrabadas en CD ROM, tan sólo se podía ir por caminos predefinidos y las alternativas para jugar eran muy escasas: o hacías lo que el juego esperaba que hicieras o morías.

Por eso, los señores de Nintendo han pensado con gran acierto que lo mejor era preparar una versión un poco más 'arcadizada' para sacarlo en nuestra consola y así lo han hecho.

DIE HARD

NINTENDO.
ERBE.

La película 'La jungla de cristal' causó en su día un verdadero revuelo por las grandes dósis de acción que su protagonista, Bruce Willis, imprimía en todo momento al film.

Ahora tu eres John McCane, un detective de Nueva York que se ve inmerso en una aventura contra unos terroristas internacionales en un elevado edificio.

En este juego, sus programadores se han esmerado especialmente para dotar a sus personajes de inteligencia y conseguir que nos sigan por todas las estancias del edificio.

Puedes utilizar los elevadores, conductos de ventilación de aire para evitar a tus enemigos, pues

al fin y al cabo, estas sólo contra ellos.
En el apartado de armamento podrás utilizar fusiles de asalto Uzi, explosivos C-4 o cohetes.

ULTIMATE AIR COMBAT

NINTENDO.
ERBE.



Los amantes de los simuladores de vuelo están de enhorabuena porque ahora tiene un nuevo cartucho para la NES que no les va a defraudar. Con 4 Megas de memoria se pueden hacer muchas cosas, como meter la voz digitalizada de tu copiloto mientras juegas o programar el funcionamiento de 20 armas diferentes.
Se puede elegir entre varios aviones diferentes como el F-14 Tomcat, el F-18 Hornet o el Harrier II de despegue vertical.
Hay varias misiones de combate para poner a prueba los reflejos: combate aire-aire, aire-tierra, etc. Bases militares, campos de prisioneros y todo lo necesario para que los pases bien antes de regresar al portaviones de tu base.

LEMMINGS

NINTENDO.
ERBE.

¡Bienvenidos a la Nintendo! Porque era una de las pocas consolas en las que los Lemmings no habían hecho su aparición. Para los que no sepáis nada sobre ellos (ni hayáis leido el número uno de Super Consolas) os diremos que este juego consiste en salvar la vida de unos pequeños roedores que tienden a morir a la primera oportunidad. Lo explico. Los Lemmings parten un lugar (la salida, je, je,) y tienen que llegar a otro (la meta, mmmm) el problema es que por sí sólos lo que hacen es caer en todas las trampas una tras otra que se van encontrando por el camino. Tu misión (dícese de lo que va el juego consolega) es salvarlos pantalla a pantalla, nivel tras nivel, y conseguir que pasen al nivel siguiente un número determinado de ellos. Bueno, pues todo esto ahora en Nintendo.

KRUSTY'S SUPER HOUSE

SUPER NINTENDO.
ERBE.

Los Simpsons están que se salen y sus amigos se benefician directamente de la popularidad de estos simpáticos personajillos creados por Matt Groenning. En este caso el protagonista de esta aventura



es Krusty, el payaso favorito de Bart.
Krusty se ha metido en un buen lío porque su casa se ha infectado de roedores y debe limpiarla de ellos cuanto antes sea posible. Para ello dispone de infinitas tartas de manzana que podrá utilizar de forma indiscriminada contra los roedores. Vamos, que a tartazos tocan.



SUPER WWF WRESTLE MANIA

SUPER NINTENDO.
ERBE.

El deporte que más llama la atención a los chavales estadouniden-



ses llega a la consola. Hulk Hogan, El Ultimo Guerrero y otros temibles luchadores mastodónticos. A simple vista parecen muy torpes por su tamaño y gran peso pero no te dejes engañar, si te descuidas caerán sobre tí con toda su potencia y te aplastarán. La wrestlemania es un deporte muy vistoso pero visto desde la grada, porque jugado en directo, es un juego de lucha libre en la que tendremos que hacer todo tipo de llaves: presas de cuello, abrazos mortales, espaldarazos, etc.

PILOTWINGS

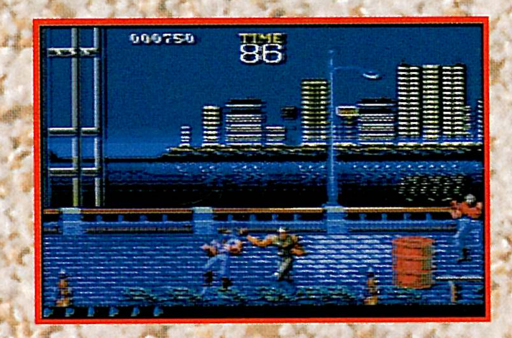
SUPER NINTENDO.
ERBE.

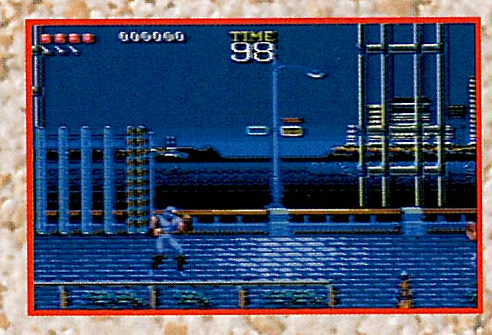
Si te gustó 'Blazing Skies' este juego también será de tu agrado. Si el primero era un simulador de vuelo de la primera guerra mundial, este es un simulador nada tradicional. En 'Pilotwings' se pueden pilotar varios aparatos voladores como ala delta, parapente y paracaídas.
El juego aprovecha, por supuesto, las capacidades del chip MD-7 que realiza verdaderas maravillas con la imagen: rotaciones, acercamientos, alejamientos y todo lo necesario para dar una perfecta sensación de realidad.

NINJA GAIDEN

MEGA DRIVE.
SEGA.

Los juegos de artes marciales son una de nuestras debilidades, así que estamos muy pero que muy contentos con este Ninja Gaiden. Eso de recorrer las calles de Nueva York soltando patadas y puñetazos a tipos indeseables me encanta. Recorrer el mundo luchando contra exóticos guerreros, paisajes lejanos, puentes, barrios peligrosos de Nueva York y todo bajo el emblema de las artes marciales.





Los gráficos están espléndidamente cuidados y la presentación es estupenda.
La animación del personaje central es casi perfecta y se han reproducido con gran fidelidad los movimientos de un guerrero ninja de verdad.

EX-MUTANT

MEGA DRIVE.
SEGA.



De la mano de Malibú Comics Interactive nos llega un cartucho ambientado en la tierra después de la tercera guerra mundial. La radiación y los experimentos genéticos han acabado con la información genética de la raza humana. El profesor Kildare, experto en cyborgs, se ha replanteado reconstruir a los humanos buscando ejemplares que todavía estén sanos.
Para ello cuenta con la ayuda de varios hombres y mujeres valientes que están dispuestos a ayudarle en su complicada labor. ¿te atreves tú a ser uno de ellos?

XENON 2

GAMEBOY.
ERBE.





El legendario juego de los Bitmap Brothers tiene ahora un nuevo destinatario: los usuarios de Game Boy. Xenon 2 es una arcade legendario que ha sido versionado en Amiga, Pc, Megadrive, Master System y ahora finalmente, Game Boy.

Es un programa de "scroll" vertical que entra de lleno en el género de los arcades con miles de enemigos y armas especiales.
A lo largo del juego iremos recogiendo varios items, que servirán para incrementar nuestro potencial destructivo. Al final de cada fase hay como una especie de mercadillo intergaláctico en el que podremos comprar y vender el arma que llevemos en ese momento. De esta forma, poco a poco, a base de cambiar y comprar armas podemos llegar a tener disparos muy poderosos.

SPEEDBALL 2

GAME BOY.
ERBE.



De nuevo otra conversión de ordenadores, verdaderos 'papas' de la inmensa mayoría de los juegos de consolas. En este caso se trata de un deporte futurista, el Speed-Ball, un deporte algo violento que se juega sobre una pista deslizante y en el que está permitido casi todo.
Es una especie de mezcla entre el fútbol, el hockey sobre hielo y los juegos de lucha, ya que hay que armar a nuestros guerreros en una tienda especial, y protegerles con rodilleras, coderas y armaduras para ser más eficaces frente a sus enemigos. Otro juego con el sello de los programadores ingleses que se hacen llamar a sí mismos The Bitmap Brothers.

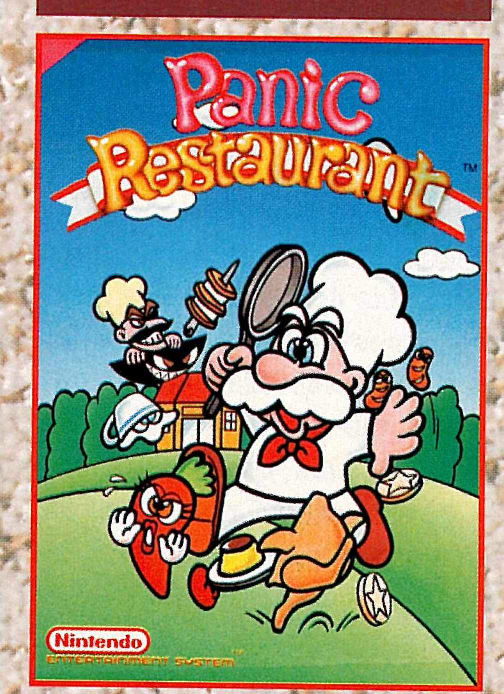
KINGS OF THE MONSTERS

SUPER NINTENDO.
SPACO.

¿Quién iba a decir que ser un monstruo estuviera de moda? Pues en este juego el objetivo es convertirse en el monstruo más gordo de todos. Puedes elegir entre cuatro monstruos diferentes cada uno con unas características de lucha diferentes: Astro Guy es un científico loco que experimentó consigo mismo y el resultado de ello ha sido que se ha transformado en un monstruo. Geón es una criatura cuya arma mortífera es el lanzallamas. Rockey es un monstruo mitad hombre y mitad roca que arroja partes rocosas de tu cuerpo contra tí. Beetle Mania es un insecto cuyo comportamiento es totalmente impredecible y sus formas de comportarse son poco ordinarias.
Se puede elegir entre uno y dos jugadores y luchar un monstruo contra otro.

PANIC RESTAURANT

NINTENDO
SPACO.





En el restaurante ha estallado el desmadre total. La comida mutante se ha vuelto loca y no cesa de incordiar y molestar a los clientes.
Afortunadamente, el cocinero Cookie está dispuesto a devolver la normalidad a la situación y para ello va a utilizar todos los utensilios de cocina disponibles para tal fin. Que si tenedores, cucharas, sartenes, tenedores, platos y cacerolas.
La batalla contra la comida no ha

hecho más que empezar y aunque pueda parecer algo difícil, el juego tiene dentro varios pequeños jueguecitos al margen de la acción principal para poder descansar entre plato y plato (nunca mejor dicho).

MANIAC MANSION

NINTENDO.
SPACO.

Maniac Mansion no es un juego muy típico dentro de lo que estamos acostumbrados a ver en nuestra consola Nintendo. El motivo es que no es un arcade o un juego corriente, porque pertenece al género de los programas de aventuras al estilo del Monkey Island (por ahora sólo en PC).
En este tipo de juegos el control de los personajes se realiza mediante un sistema de palabras, acciones e iconos, pudiendo realizar una gran variedad de acciones globalmente. El objetivo del juego es conducir a un grupo de adolescentes para rescatar a Sandy (una preciosa jovencita) de las manos de un psicópata.

ASTEROIDS

GAME BOY.
ERBE.

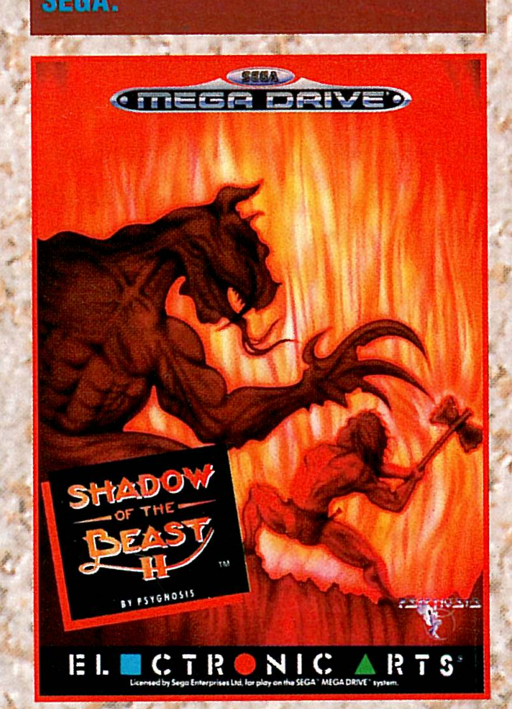
Hay juegos que son unos verdaderos clásicos como los Asteroides. Pues claro que sí, para el que no lo sepa (yo incluido antes de enterarme hace un rato) la primera versión de este juego data de 1979. ¡Más de 10 años! Vamos que los que jugábamos por aquel entonces a las máquinas recreativas estamos ahora bastante creciditos.



Bueno, lo dicho, que este juego es un clásico y ahora puedes tenerlo para tu Game Boy. El cartucho nos traslada a una tormenta de asteroides de la que hay que salir vivo a costa de lo que sea. Para ello disponemos de nuestro láser y un botón de hiper-espacio que nos sacará de más de un apuro.

SHADOW OF THE BEAST II

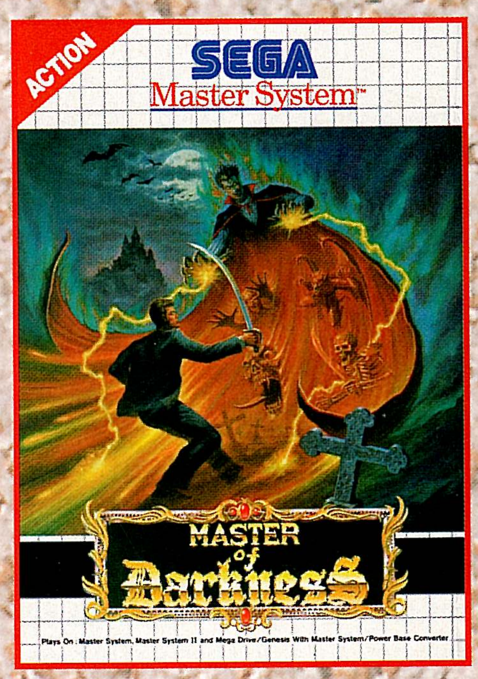
MEGA DRIVE.
SEGA.



Por fin la segunda parte del legendario juego de Psygnosis. La sombra de la bestia no era ni más ni menos que un niño que fue raptado de pequeño y obligado a tomar diabólicas pociones que le transformaron en una bestia con mente humana.
En 'Shadow of the beast I', se vengó del Señor de las Bestias y logró acabar con él. Ahora, el resto de las bestias claman por la revancha y tú, que has conseguido recobrar tu humanidad tras la última y gloriosa aventura, debes luchar para conseguir rescatar a tu hermana, que sigue presa de quienes fueron tus verdugos.
La aventura continúa con los graficos a los que nos tiene acostumbrados Psygnosis y la acción más trepidante que nunca.

MASTER OF DARKNESS

MASTER SYSTEM
SEGA.

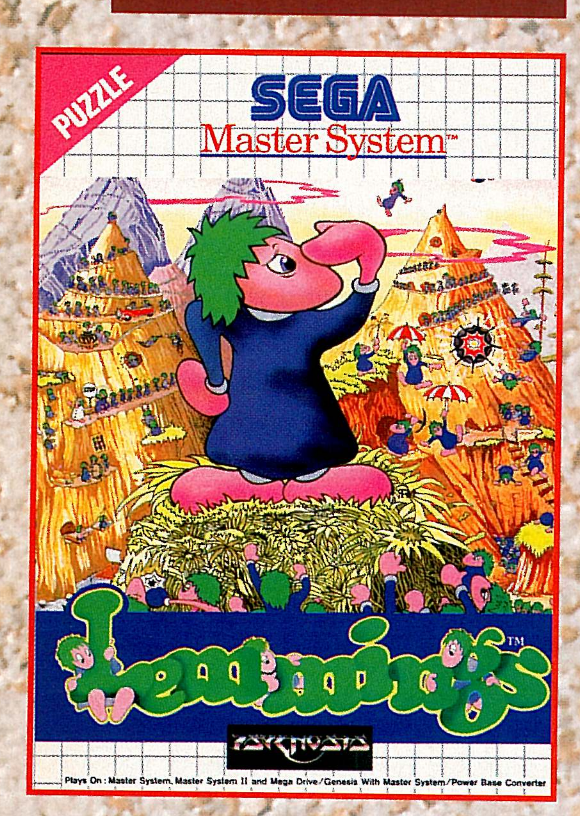


El Señor de la Oscuridad es un personaje enigmático y el mejor detective de Scotland Yard está dispuesto a llegar a él. Para ello tiene la pista de Jack el Destripa-

dor. No va a ser nada fácil descubrir su identidad porque es el secreto mejor guardado de todo Londres.
Tu intrépido detective posee una colección particular de armas que utilizará sin piedad contra las fuerzas del mal. El látigo es su arma favorita aunque puede utilizar tambíen rifles y pistolas si se da la ocasión.
Buena ambientación, digna de una película de terror, porque cuando se habla del Señor del Oscuridad, del Príncipe de las Tinieblas, estamos hablando del mismísimo Drácula.

LEMMINGS

MASTER SYSTEM
SEGA.



¡Al fin!!!! Los Lemmings en Master System. Pocos personajes son tan bién recibidos en todas las consolas por las que pasan. Y es bastante lógico, al fin y al cabo a nadie le amarga un dulce. El año pasado fue el juego más premiado, consiguió el título de juego del año y tiene un reconocimiento a la altura del mismísimo 'Tetris'. Tiene 150 niveles, y casi una melodía diferente para cada nivel. Tu objetivo es salvar la vida de estos roedores.

SHINOBI II

GAME GEAR.
SEGA.



Uno de los juegos ya clásicos para tu Game Gear regresa actualizado en su segunda parte. SHINOBI II ha sido integramente desarrollado para la consola portátil de SEGA y tiene varias interesantes novedades.
Posibilidad de elegir entre 5 ninjas diferentes, gráficos digitalizados a todo color: fondos, paisajes y personajes. Las animaciones han sido cuidadas para dar la sensación máxima de realismo y los enemigos del final de cada escenario tienen un tamaño desmesurado. El juego incorpora un utilísimo sistema de paswords para poder comenzar en la fase deseada.

TOM Y JERRY

NINTENDO.
SPACO.

Los personajes de los dibujos animados que hicieran nuestras delicias hace mucho tiempo, toman vida estas navidades en nuestra consola.



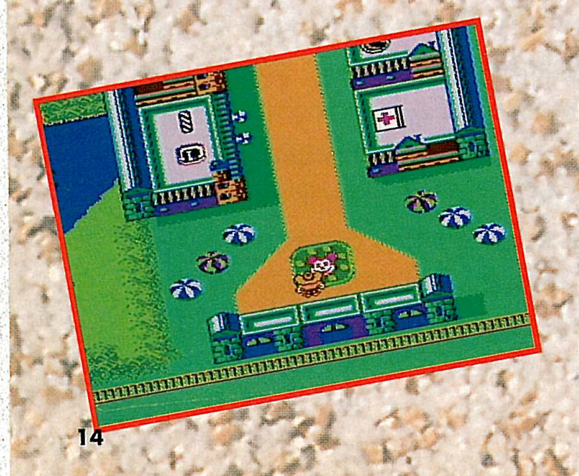
El objetvo del juego es adoptar el papel de Jerry que tiene que rescatar a su primo Tuffy. Por el camino seguro que vas a tropezar con montones de trampas y peligros. Tu debilidad, como la de cualquier ratón que se precie, es el queso, así que debes tener cuidado con las trampas que hay antes de cada pedacito de queso.
Por si fuera poco, de vez en cuando aparecerá el gato Tom para ponerte las cosas un poco más difíciles si cabe.

DISNEY ADVENTURES IN THE MAGIC KINGDOM

NINTENDO
SPACO.



Varios han sido ya los personajes de Walt Disney que han protagonicado aventuras consoleras (Mickey, Donald, etc). Esta vez no se trata de un personaje conocido sino del mundo Disney en conjunto: el Reino Mágico.
Este fascinante mundo se compone de 5 mundos diferentes que equivalen a 5 juegos distintos.
Debes correr la pista automovilística de Utopía a través del gran laberinto de obstáculos. Puedes luchar contra los peligrosísimos Piratas del Caribe.
En la Montaña del Espacio te encontrarás con los Agujeros Negros.
El juego incorpora un sistema de preguntas al estilo del Trivial Pursuit pero todas ellas relacionadas con el mundo de los personajes Disney. Para pasar de un escenario a otro (de un juego a otro) es imprescindible contestar a alguna de las citadas preguntas para conseguir la llave que da el acceso a los nuevos mundos. Varios juegos en uno para garantizar la diversión de los poseedores de la Nintendo.



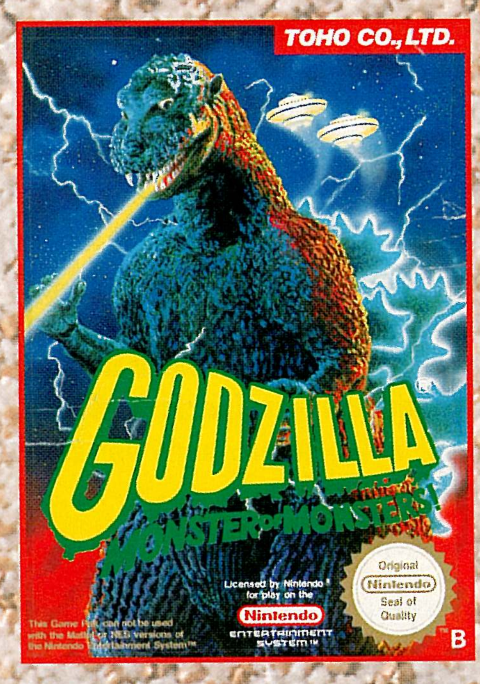
GODZILLA, MONSTER OF MONSTERS

NINTENDO.
SPACO

Godzilla es el rey de los monstruos aquí en la tierra, pero los invasores del Planeta X pretenden conquistarla utilizando una legión de criaturas galácticas.
El otro monstruo prehistórico que está de nuestra parte es Mothra.



Godzilla avanzará por 8 niveles de batalla para derrotar al ejército de monstruos enviados por el Planeta X: Ghidora, Gigan, Mecha-Godzilla, Hedorah, Varan, Baragon y Moguera son algunos de los nombres de las criaturas antediluvianas con las que te encontrarás.
Por el bien de la tierra será mejor que ayudes a Godzilla para liberar la tierra.



TALESPIN

NINTENDO.
SPACO.

El oso Baloo, amigo de Mowgli, está en graves problemas. Se encuentra repartiendo mercancía por la zona con su avioneta Mini-Sea Duck cuando Don Karnage y su banda de piratas aéreos tratan de robarle su valiosa carga.
Sin embargo aunque Baloo sea un oso de aspecto bonachón, no va a dejarse comer el terreno bajo ningún concepto porque para eso es un piloto experto.
Con su avioneta hará loopings, barridos y demás acrobacias aéreas para evitar a sus enemigos. También aterrizará en el hangar de su amigo Wildcat para efectuar las reparaciones de tu avioneta y recolectar bolsas de bonus para incrementar su cuenta corriente.

El juego pertenece al género de los arcades de "scroll" horizontal, plagado de items como disparos especiales, armaduras para el avión, baterías, etc.



WORLD BEACH BOY

GAME BOY.
SPACO.

El deporte de moda en las playas de todos los países con sol ha llegado a la Game Boy. Es ni más ni menos que el voley-playa, una versión del archiconocido voleiball. En la versión de Game Boy son sólo 2 los jugadores que se enfrentan en la arena de la playa. Se puede jugar un jugador contra otro a través del cable Game Link. También se puede contemplar un partido simplemente como espectador para aprender las normas del juego.



THE JETSONS

GAME BOY.
SPACO.



Los Supersónicos son unos personajes de dibujos animados que no han llegado a cuajar especialmente en nuestro país como otras series de dibujos animados, pero a pesar de ello, también son conocidos.
En esta ocasión, la misión de los Supersónicos será detenar una horda de robots que asolan la ciudad de Orbit City.
Geoge Jetson, el cabeza de familia esta al frente de la misión y confía en que tu le ayudes para deshacerse de sus enemigos.
Hay multiples personajes como en la serie de dibujos animados, y todos ellos intervienen en el juego: Elroy, Judy, George y Jane. También hay varios tipos de transportes espaciales que serán utilizados por nuestros personajes como el monopatín a reacción o el vehículo espacial.

PHANTOM AIR MISION

GAME BOY.
ERBE.

¡Sorpresa! Es el primer juego de este estilo que aparece para Game Boy. Hay que pilotar un sofisticado caza PHANTOM y realizar una serie de misiones en diferentes escenarios. Una vez concluidas estas, no hay más que regresar a la base y repostar combustible. Estamos listos para recibir nuevas órdenes.
Puedes ver el área que estás sobrevolando y tienes acceso a otras interesantes opciones.
Buena música y movimientos. El juego que estaban esperando los amantes de los simuladores de vuelo.



MISSILE COMMAND

GAME BOY.
ERBE.

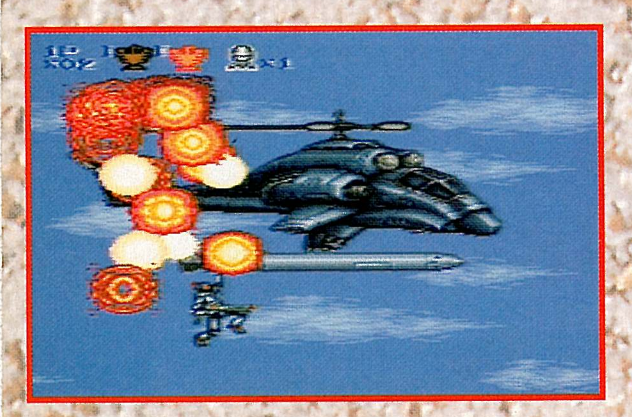
Por el nombre va a ser difícil que os suene este juego pero por la



pinta sí. Es otro de los clásicos de las primeras máquinas recreativas. Creemos recordar que en España recibió el nombre de Misiles (sin más). Consiste en detener el ataque de una horda de misiles a nuestra base terráquea. Cada vez nos atacan más misiles y el juego se acelera por momentos.
Aunque la idea y la representación sean de lo más simpole, es un juego extremádamente divertido y sobre todo muy adictivo. No en vano proviene de las máquinas recreativas donde esta última característica es lo más importante de todo en un programa.

SUPER PROBOTECTOR ALIEN REBELS

SUPER NINTENDO.
ERBE.



Los probotector son una serie de robots construidos expresamente con una única misión: salvaguardar la tierra de los posibles ataques alienígenas. En la última invasión los probotector salieron airosos del percance y consiguieron explulsar a todos los alienígenas de nuestro planeta.
Ahora las cosas han cambiado. Estamos en el año 2636 y la tierra se enfrenta de nuevo a una invasión alienígena. Esta vez han conseguido recuperar todas sus fuerzas y su potencial mortífero es una amenaza real. Los nuevos adversarios son los Alienígenas Metálicos, los Jinetes del Infierno, los Rocket Ninjas, y los Mutantes Caninos que ayudan al resto en su sed de victoria.
Por fortuna, los probotectors también han mejorado desde la última gran batalla.
Las series de robots RD008 y RC011 están a la altura necesaria como para poder frenar la invasión alienígena. Tú estas con ellos. Suerte.

ROBOCOP 3

SUPER NINTENDO.
ERBE.

Robocop es el refuerzo cibernético de la ley. Las calles de Detroit son un basurero lleno de navajeros y peligros para los honrados ciudadanos que pagan sus impuestos. Las calles no son seguras y la policía no da a basto con tanto delito. Por si fuera poco, nuevas bandas de punkies tratan de hacerse con el control de la ciudad. Salir por la noche ha dejado de ser seguro.



El arma secreta de los cuerpos de seguridad es Robocop, una criatura cibernética desarrollada a partir de un hombre con una coraza de acero que le protege de las balas y otras agresiones. También puede utilizar diferentes tipos de armamento en su lucha contra el crimen: pistolas, laser, lanza llamas y un espectacular lanzamisiles. Aun así, si Robocop pierde sus armas, siempre podrá recurrir a sus puños.

PREDATOR 2

GAME GEAR.
SEGA.

En la primera parte de la película, un mercenario se tenía que enfrentar contra un ser de otra galaxia cuya nave se había estrellado en la selva. La lucha era feroz porque Predator era un arma de precisión diseñada para matar.
En la segunda parte la acción transcurre en las calles de Nueva York, nuevo escenario para los desmanes de Predator.
Sólo un astuto detective y tú podéis ser capaces de detenerle. El problema es que nadie se va a tragar el cuento de un ser de otra galaxia y demás. Por si fuera poco, las calles de nueva York son un nido de criminales y bandas callejeras. La cosa no será nada fácil.

LEMMINGS.

GAME GEAR.
SEGA.

Los lemmings están ya disponibles para nuestra consola Game Gear. En esta ocasión la versión tiene 120 niveles en los que tendrás que cavar, escalar montañas, construir escaleras, hacer tuneles y, sobre todo, usar la cabeza para conseguir salvar a los lemmings de su tendencia natural al suicidio. Y es que aunque son unos bichitos muy adorables, son un poquito despistados y se caen a la primera de cambio por barrancos, agujeros, terraplenes, se ahogan con el agua, se queman en el fuego de las antorchas, etc. Así que ya sabes, si a los lemmings quieres jugar, sus vidas tendrás que salvar.

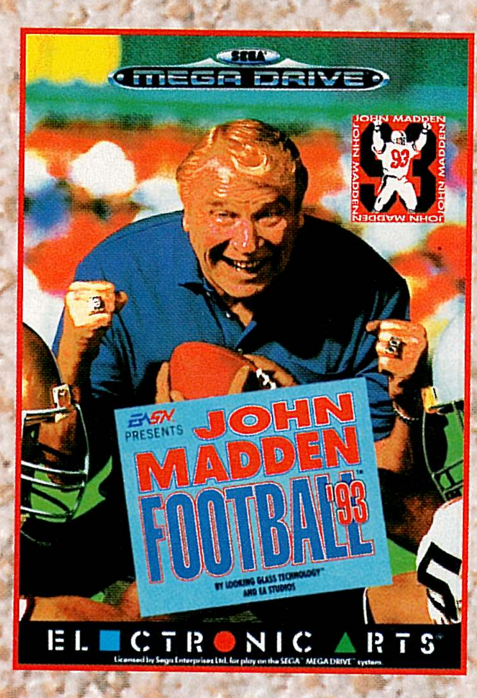
ALIEN SINDROME.

GAME GEAR.
SEGA.

Uno de los juegos más legendarios para el Amiga hace su aparición en la portátil de Sega. Alien Sindrome es una versión de un juego de máquina recreativa aparecido en 1987. El objetivo del juego es representar al comando de defensa S.C.O.T. Del grupo inicial de 15 soldados que componían el comando sólo consiguieron sobrevivir dos: Ricky y Mary.
Debes rescatar a todos los rehenes hechos por los extraterrestres a lo largo de los diferentes niveles. Los rehenes están aterrorizados pero afortunadamente se encuentran bien. Ya sabes, el tiempo apremia y debes rescatar a tus compañeros de las garras de los extraterrestres.

JOHN MADDEN FOOTBALL 93.

MEGA DRIVE.
SEGA.

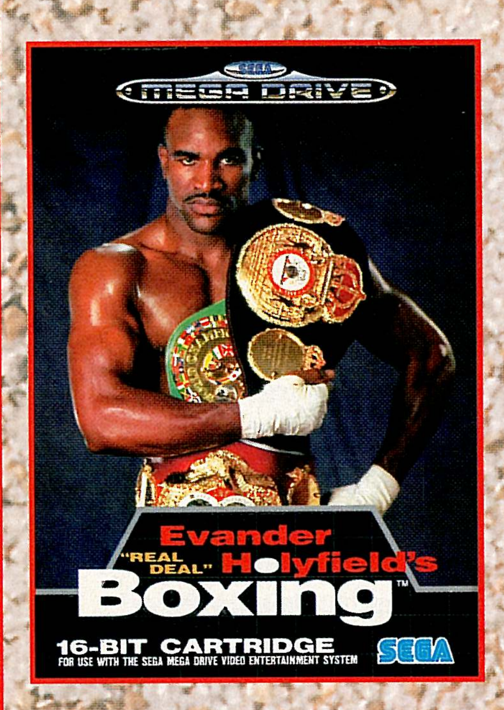


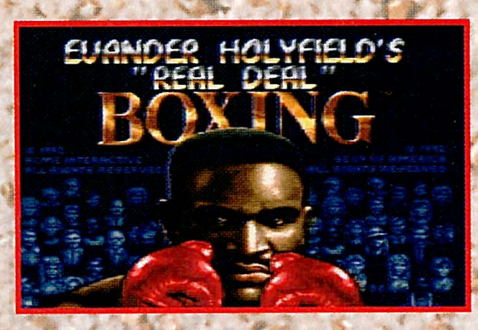
Los juegos deportivos también tienen su espacio en la Mega Drive. En este caso le toca el turno al fútbol americano y para asegurarse de que el cartucho reproducía todos los detalles de ese deporte, los chicos de Electronic Arts se han asesorado por John Madden para todo el tema de los porcentajes, estadísticas y tácticas de juego de los diferentes jugadores.
Se han introducido interesantes modalidades de juego como poder hacer placajes por el cuello, hacer recepciones de balón a ras de suelo, etc.
La función más novedosa es la de incluir una eprom con posibilidad de grabar partidos y estadísticas. 28 Equipos de la temporada 92-93 y además los mejores 8 equipos de la historia. Toda una joya para los amantes de este deporte.

EVANDER HOLYFIELD'S BOXING.

MEGA DRIVE.
SEGA.

El campeón de boxeo Evander Holyfield ha prestado su imagen y nombre para este juego de Mega Drive. El objetivo es llegar a ser el campeón del mundo y para ello se debe pelear muy duro. Hay varios jugadores diferentes para elegir y se les puede hacer modificaciones sobre la marcha. Dentro de cada boxeador hay varios parámetros que se pueden modificar como el poder de la pegada, la velocidad a la hora de golpear, la resistencia a los golpes del contrario y la vitalidad.

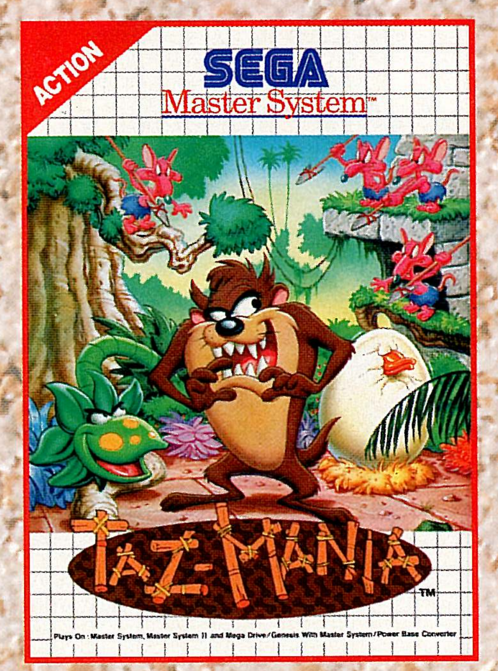


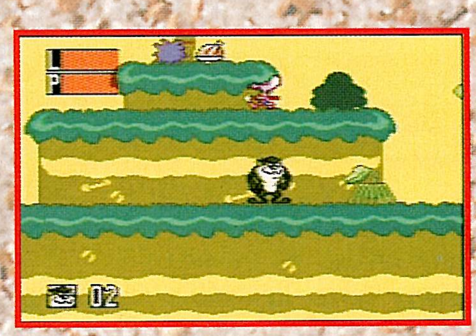




El juego tiene visión lateral, de forma que puedes ver la acción desde cerca.
De todas formas, si quieres tener una visión mayor de conjunto puedes utilizar la cámara desde arriba, para saber en que posición estas dentro del ring.
También hay un editor de jugadores para poder crear boxeadores nuevos con diferentes características. Vamos, que los amantes del boxeo no pueden dejar escapar una ocasión como esta para ver sus sueños cumplidos y pelear contra el mismísimo Evander Holyfield.

TAZ-MANIA
MASTER SYSTEM.
SEGA.







El diablo más famoso de la Warner Bros, hace su aparición en la Master System II. Su objetivo es encontrar la tortilla más grande del mundo. A medida que avanza se lo va zampando todo incluso a sus enemigos.
Taz puede hacer torbellinos, saltar los obstáculos que le salgan al paso y comerse todo lo que pille para reponer fuerzas, incluso a sus propios enemigos.
A pesar de ello no te creas que va a ser nada fácil porque hay un montón de cosas que pueden acabar contigo y, desgraciadamente, no son digeribles por tu estómago. Tazmania no es un lugar muy hospitalario y a Taz le esperan un montón de enemigos y aventuras.

RAMPART
MASTER SYSTEM.
SEGA.

Los juegos de estrategia también hacen su aparición en Master System II de vez en cuando. Este el caso de Rampart, un juego de castillos, reinos y caballeros ambientados en la época medieval. Se trata de conseguir ganar el mayor terreno posible y extender tus dominios hasta donde puedas. Para ello, debes utilizar tus cañones contra el enemigo y fortificar tus territorios contra el ataque de otros caballeros medievales.



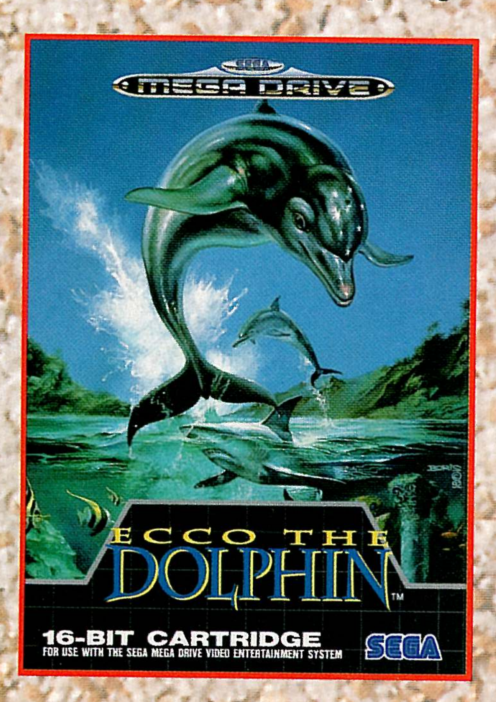


Se puede jugar a dos jugadores para que los enfrentamientos sean humano contra humano. El modo de batalla es bastante completo porque permite enfrentar barcos contra tropas y hacer diferentes alineaciones de combate para que sean más mortíferas.
Un juego que se podría encuadrar dentro de los 'wargames', para los amantes de la estrategia.

ECCO THE DOLPHIN

MEGA DRIVE.
SEGA.

Desde luego originalidad no se le puede negar a este nuevo título para nuestra Megadrive, ya que a menos que nos falle la memoria esta es la primera vez en que un delfín (!) se convierte en protagonista de un videojuego.

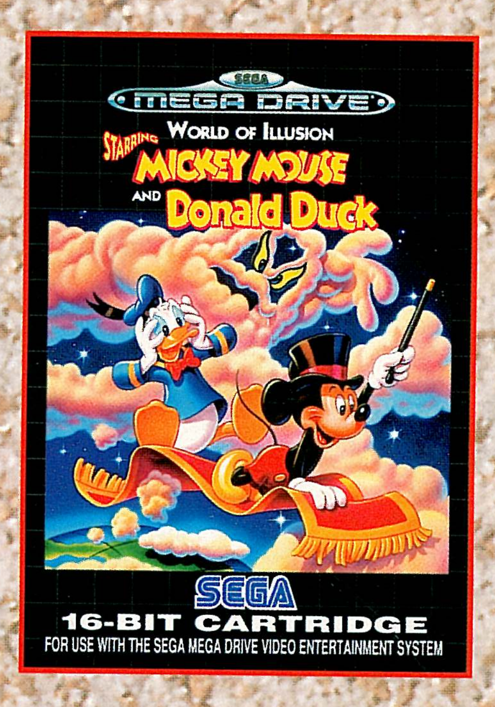


Pues así es, por que Ecco, uno de estos inteligentes y simpaticos mamíferos acuáticos es a quien tendremos que acompañar a lo largo de una fascinate aventura que se desarrolla a través de 25 niveles diferentes.
Nuestro cometido no es otro que ayudar a nuestro héroe a intentar rescatar a los miembros de su familia, desaparecdidos tras el paso de una misteriosa tormenta.
Pulpos gigantes, tiburones, y en general, toda la fauna submarina desfilará por la pantalla de nuestra consola en un cartucho que promete romper moldes.

WORD OF ILLUSION STARRING MICKEY MOUSE & DONALD DUCK

MEGA DRIVE.
SEGA.

LLega por fin a nuestro pais uno de los juegos que más va a dar que hablar durante los próximos meses, y sin duda uno de los pocos títulos destinados a plantarle cara al explosivo "Sonic 2".
Y es que reunir en un sólo cartucho a los dos personajes más carismáticos de Disney, Mickey y Donald, y rodearlos de un increibel cóctel de alucinantes gráficos y vertiginosos "scrolles", es algo que lógicamente sólo puede llevar a conseguir un éxito auténticamente sonado.
La aventura de nuestros dos ídolos comienza cuando por pura ca-

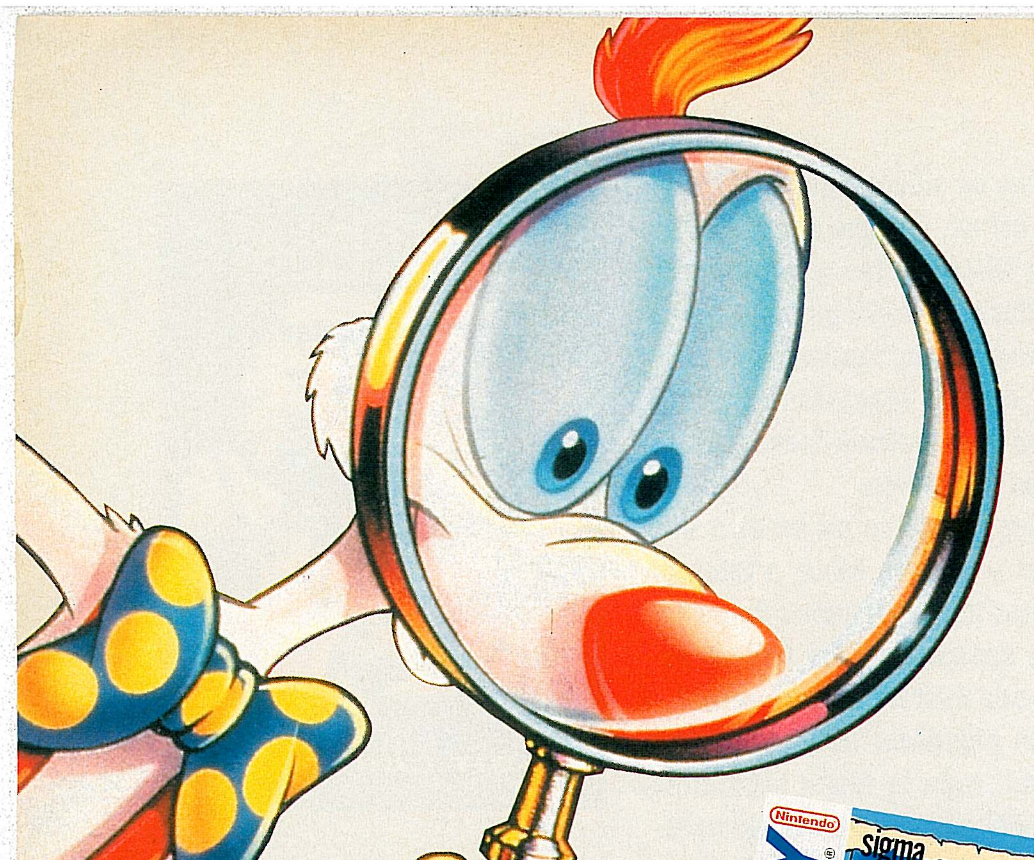


sualidad se introducen en una caja mágica... lo demás lo podréis averiguar muy pronto.

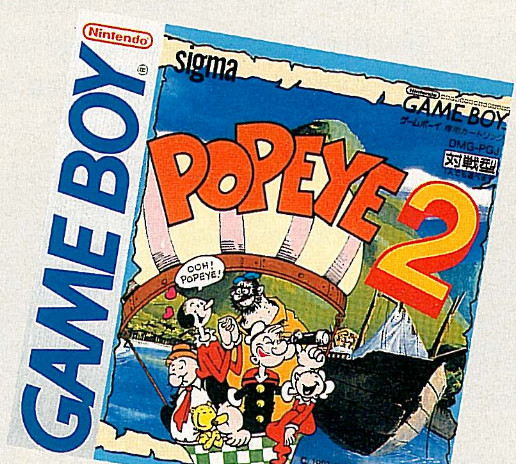
THUNDER FORCE IV

MEGA DRIVE.
SEGA.

Pues no, ni segundas partes fueron malas, ni a la tercera fue la vencida. Thunderforce, el ya clásico mata-marcianos para la Mega Drive continua haciendo caso omiso a los refranes, y vuelve por cuarta vez para demostrar que no todo estaba dicho dentro de este género.
De hecho si alucinantes te parecieron las tres anteriores entregas del juego, te vas a tener que quitar el sombrero con esta cuarta, que además de mantener el nivel de calidad gráfica, nos ofrece una concepción técnica inigualable que se mejora poco a poco a medida que avanzamos por los difíciles niveles del juego.
En fin, preparar el gatillo...



NO LES PIERDAS LA PISTA



POPEYE 2
La calma durará poco. El malvado Brutus va tras Popeye y sus inseparables amigos. Ésta vez, hay un fantástico tesoro por medio.



PHANTOM AIR MISSION
A los mandos de un fantástico F-14 Tomcat, podrás surcar el cielo y borrar del mapa a todos tus enemigos.



SUPER HUNCHBACK
Has de rescatar a la dulce Esmeralda. Muchos lo han intentado, pero nadie lo ha conseguido…

TEXTOS DE PANTALLA EN CASTELLANO



ROGER RABBIT
La liebre favorita de la ciudad tiene que darse prisa. Su amada Jessica ha desaparecido.



STAR TREK
El destino del mundo está en tus manos. Y en las del "Disrupter". ¡No hay tiempo que perder!



SUPER MARIO LAND 2
Seis mundos y más de 30 fases para conseguir destronar al malvado Wario del trono del País de Mario.
Toda una aventura por mundos desconocidos en los que tendrás que reunir 6 monedas que te abrirán la puerta del Castillo de Mario.
Y en el camino, monstruos nuevos y viejos conocidos, Champiñones, Estrellas y Flores de Fuego para conseguir potencia extra, y Zanahorias Mágicas que convertirán a Mario en una Liebre voladora.
La mayor aventura de Mario en tu GAMEBOY, por ahora...

LLEGA SUPER MARIO LAND MULTIPLICADO POR 2

Ya está aquí. Ya llegó: SUPER MARIO LAND 2.
El más divertido juego de todos los tiempos, el héroe del fenómeno GAMEBOY, ahora elevado al cuadrado de jugabilidad, gráficos y música.
¡Vaya título!

GAMEBOY™ Nintendo

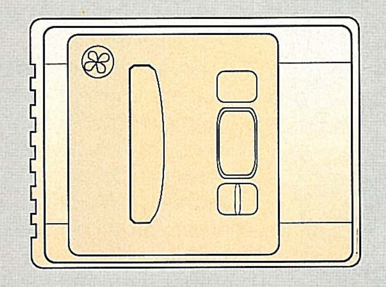
ERES UN FENÓMENO



ERBE SOFTWARE S.A.
DISTRIBUIDOR EXCLUSIVO
C/ Serrano, 240 • 28016 Madrid
Tel. (91) 458 16 58 • Fax 563 46 41

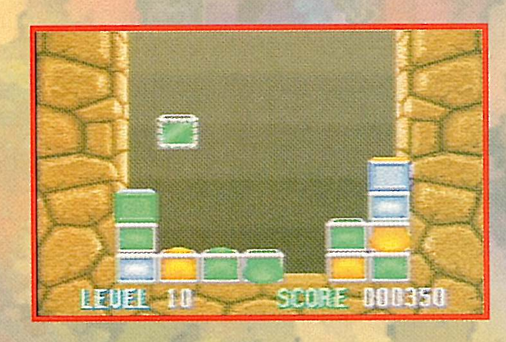
REPORTAJE

SUPER NINTENDO



Nombre:
SUPER NINTENDO SCOPE.
Descripción:
BAZOOKA POR INFRARROJOS
Distribuidor:
ERBE

SUPER NINTENDO SCOPE



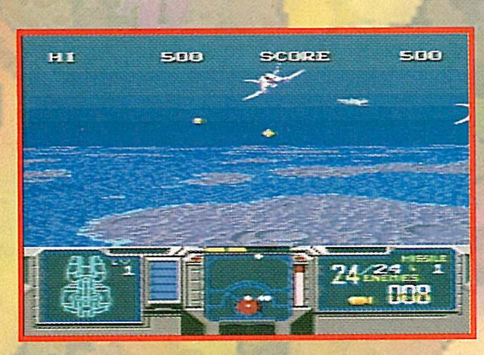


PARA PA A LO GR

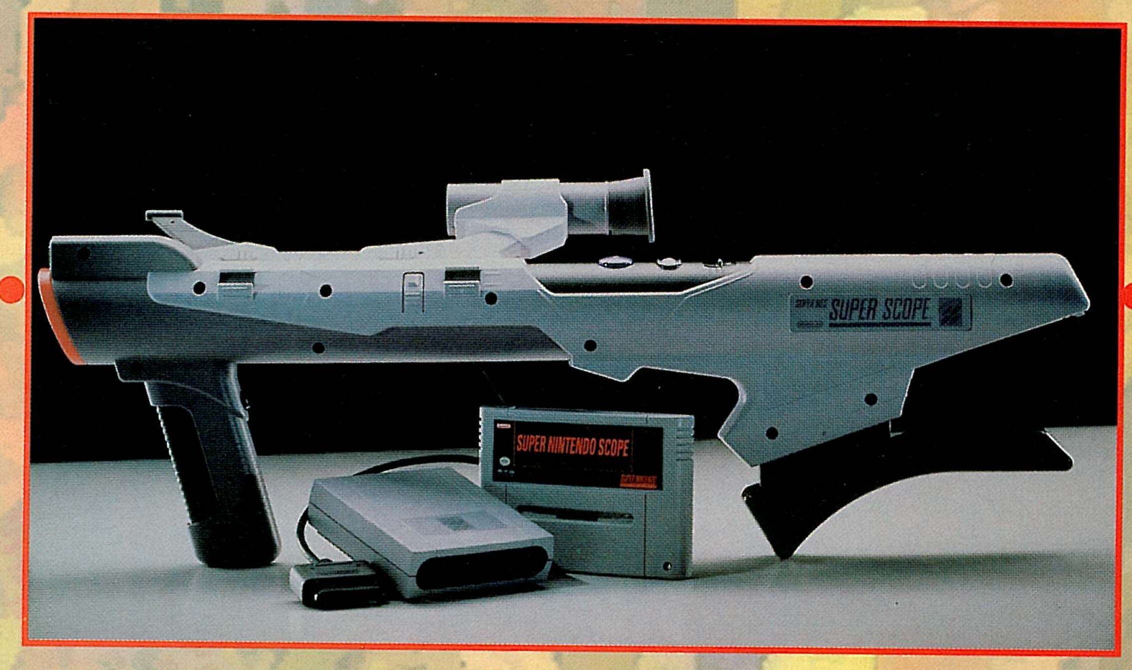
Habrás visto mega joysticks, conocerás otros periféricos, pero a buen SEGURO que nada tan alucinante y con aspecto tan sobrecogedor como este bazooka galáctico listo para ser usado con tu SUPER NINTENDO. Siente la acción en vivo con un arma especialmente diseñada para tu consola.

Tenemos en nuestras manos, y nunca mejor dicho, (en las dos manos), lo más parecido a las armas que se utilizan en películas de ciencia ficción tales como Terminator o La guerra de las Galaxias. Y es que el SCOPE de Nintendo tiene, ante todo, un diseño agresivo y futurista. Es un arma con forma de bazooka, con mira telescópica y todo, diseñada especialmente para juegos de acción. Este periférico carece de cable alguno ya que funciona por infrarrojos, con lo que la libertad de movimientos es muy grande. Para ello, se conecta a la salida del joystick 1 un receptor de rayos infrarrojos que se sitúa encima del televisor.
Luego, no hay más que conectar el cartucho que viene con el SCOPE que trae ni más ni menos que seis juegos entre los que se puede elegir. Los programas tienen estilos muy diferentes









ASARLO
RANDE

y todos ellos han sido expresamente pensados para funcionar con este periférico, de hecho no funcionan sin él. El mando tiene un diseño ergonómico que permite apoyarlo en el hombro, como si de un bazooka real se tratara. La mira telescópica se puede acoplar a ambos lados del cañon central, para que puedas mirar elegir su posición más adecuada en función de cual sea tu ojo dominante (el que prevalece de los dos).
A pesar de que por la apariencia pudiera parecer algo aparatoso, el SCOPE está fabricado con materiales ligeros y su peso es muy reducido.Para su funcionamiento son necesarias seis pilas pequeñas de 1.5 voltios, para que no haya ningún cable que dificulte nuestros movimientos.
El SCOOPE tiene dos botones de disparo, más uno de pausa y otro de start. Los botones de disparo, uno de ellos (el más pequeño) es el destinado a ametralladora o fuego más leve según el juego. El otro, está casi a la altura de la mira telescópica y ha sido reservado para los impactos más poderosos.

LOS JUEGOS:

LAZER BLAZER es un juego de naves con tres modalidades diferentes: intercepción, atracción y confrontación. En intercepción debes salvar tu ciudad del ataque contínuo de los misiles con cabeza nuclear que lanza sin cesar el enemigo.
Para ello, dispones de un radar que te dará algo más de tiempo para reaccionar.
En este modo de juego se puede elegir entre uno o dos jugadores.
El segundo modo de juego es atracción, y se basa en coseguir que las naves enemigas se acerquen a tí para destruirlas cuando puedas. Confrontación es el nombre de la última forma de jugar. El objetivo aquí es impedir que las hordas de los robots enemigos lleguen a alcanzar la tierra.
MOLE PATROL se basa en una idea extremádamente simple, que seguramente más de uno de vosotros habrá visto en máquina recreativa de bar, con distintos gráficos y nombre, incluso existe una versión mecánica del juego que consiste en dar matillazos a unos bichos que salen de cráteres lunares. En nuestro caso el SUPER SCOPE sirve para eliminar un montón de moléculas perversas que al principio desfilan por la pantalla de izquierda a







derecha para luego ocultarse en los cráteres. Hay dos modalidades de juego, por puntos o por pantallas.

BLASTRIS. Sólo con el sonido del nombre ya deberíais saber de qué va la cosa.¿Es que no os recuerda al Tetris? Bueno, da igual porque la similitud con éste es meramente conceptual. Seguro que alguno de vosotros ya está alucinando al intentar averiguar la forma de jugar al Tetris con un bazooka, ¿suena raro, eh? Pues no lo es tanto porque los creadores de este estupendo artefacto han hecho dos versiones de Blastris y las dos son extremádamente jugables.

BLASTRIS A. En la pantalla de juego aparecen piezas de izquierda a derecha que se paran al llegar a la esquina derecha de la pantalla. Las piezas tienen colores diferentes y el juego consiste en conseguir eliminar las piezas que van saliendo, agrupándolas para completar líneas verticales. El juego acaba cuando se llena la pantalla de piezas. Como véis es muy parecido al Tetris pero rotado 90 grados. La función del bazooka es eliminar las aristas de las piezas para que encajen con las otras.







BLASTRIS B. Es lo más parecido a las tres en raya con bazooka y consola incluida. Consiste en hacer grupos de cubos del mismo color en grupos de tres, bien sean vertical, horizontal o diagonalmente. Cuando disparas a alguno de los cubos cambia sucesivamente de color pasando por todos los existentes, de esta forma, teniendo buena puntería se pueden agrupar los cubos por colores con facilidad. Cuando la pila de cubos llega arriba el juego se acaba.

UN FUTURO PROMETEDOR.

Pues sí chicos, el SCOOPE tiene un futuro bastante prometedor porque además de los juegos que trae consigo el bazooka, Nintendo y otras empresas productoras de software se han comprometido a apoyar de firme este producto con nuevos y atractivos juegos. De hecho, en Estados Unidos y Japón ya han aparecido algunos cartuchos de uso específico para el SCOOPE, como BATTLE CLASH.

DAR GUSTO A TODOS.

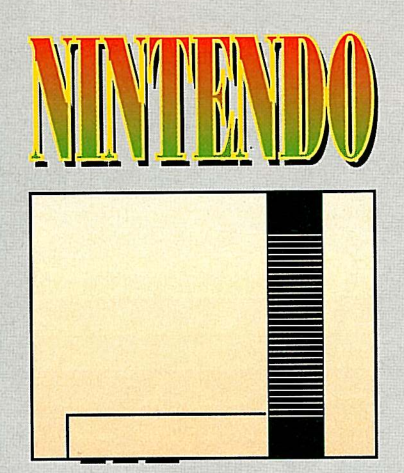
Cuando el SCOPE cayó en nuestras manos, lo primero que nos vino a la cabeza fue que era el complemento ideal para cualquier juego de acción al estilo del Operation Wolf. Sin embargo no es tan solo eso ya que sus creadores han demostrado con el pack de juegos que incluyen con el SCOPE que con la imaginación suficiente se puede adaptar cualquier juego a una pistola galáctica, y ob tener un resultado brillante y adictivo. Además, los 'papás' del invento se han comprometido a sacar periódicamente cartuchos con juegos específicos para el SUPER SCOPE. La diversión está asegurada.

MARIO DE LUIS GARCIA



Double Dragon 3
Billy y Jimmy Leen han vuelto para encontrar la piedra Rosetta. Deberán enfrentarse con sus nunchakus a Ninjas, guardianes sobrenaturales, arqueros...
WWF Superstars 2
Seis grandes estrellas del boxeo mundial te esperan en el cuadrilátero. Muévete con rapidez. Rétales individualmente o por equipos.
THE SIMPSONS
BART VS. THE JUGGERNAUTS
GAME BOY
Nintendo
Acclaim
DOUBLE DRAGON 3
THE ARCADE GAME
SUPERSTARS 2
FEATURING STEEL CAGE AND TAG TEAM ACTION!
Bart V.S. The Juggernauts
Durante cuatro duras semanas Bart tendrá que competir con los super entrenados Juggernauts. Todo vale: mordiscos, empujones... ¡incluso trampas!
SPIDER-MAN 2
Spiderman 2
La ciudad está a salvo gracias a tu héroe. Atrévete con volteretas, desplazamientos, saltos... Y súbete por las paredes ¡de tu pantalla!
¡MULTIPLÍCATE POR CERO, FENÓMENO!
GEORGE FOREMAN'S KNOCK-OUT BOXING
George Foreman´s K.O. Boxing
Ya nada puede detener al ex-campeón de los pesos pesados. Sus 118 kilos sólo tienen una meta: el título mundial. ¿Podrás derribarle antes del último round?
Todos los títulos y personajes que aparecen son marcas registradas de Acclaim
Acclaim
GAMEBOY
ERES UN FENÓMENO
ERBE
ERBE SOFTWARE S.A.
DISTRIBUIDOR EXCLUSIVO
C/ Serrano, 240 • 28016 Madrid
Tel. (91) 458 16 58 • Fax 563 46 41

REPORTAJE



Nombre:
GAME GENIE.
Descripción:
POTENCIADOR DE JUEGOS PARA NINTENDO.
Distribuidor:
FAMOSA



Es posible que alguna vez hayas maldecido tu querida consola , harto de que una vez tras otra te mataran en la fase final de tu juego favorito y sin posibilidades de continuar la partida. Seguro que lo hubieras dado todo en ese momento por una vida más. Pues bien, por fin vas a dejar de sufrir, por que lo único que tienes que conseguir para tu consola es un potenciador (o pokeador) de juegos como el GAME GENIE.

UN POCO DE HISTORIA.

Para los que seáis neófitos en la materia y no hayáis oído hablar nunca de estos aparatos, lo mejor será que hagamos un poco de historia. Para empezar, su origen se remonta a los ordenadores personales, donde existían aparatitos llamados genéricamente 'transfers' o 'pokeadores'. Estos "chismes" tenían varias utilidades, como obtener más vidas en los juegos, inspeccionar los mensajes que había dentro de los programas, averiguar las claves para pasar de una fase a otra, etc.

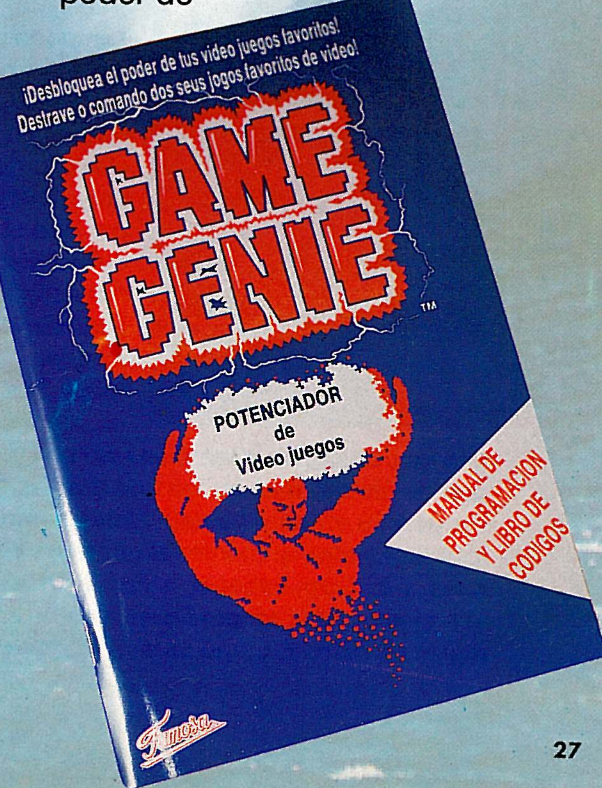
Para las consolas, se ha conservado el mismo espíritu original para el que fueron diseñados aquellos aparatos: conseguir sacar ventaja en los juegos, sólo que se han eliminado algunas opciones propias de los transfers, como la posibilidad de investigar en los juegos y buscar mensajes en ellos. El motivo de esta restricción es bastante lógico, para buscar códigos y pokes para los juegos es necesario tener unos conocimientos bastante profundos de programación en complicados lenguajes como el ensamblador, y lo normal es que el público receptor de las consolas y de estos aparatos, sea mucho más joven que el de los ordenadores y no tenga los conocimientos necesarios para sacarle el suficiente

PARA SACAR VENTAJA EN LOS JUEGOS

partido a estas opciones. Por eso, han sido suprimidas para las consolas.

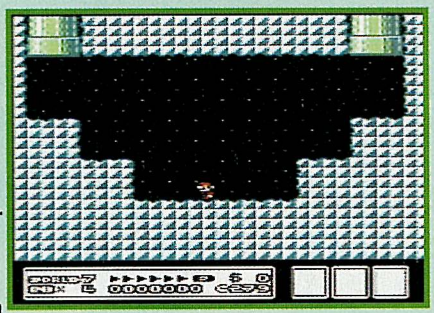
EL GAME GENIE.

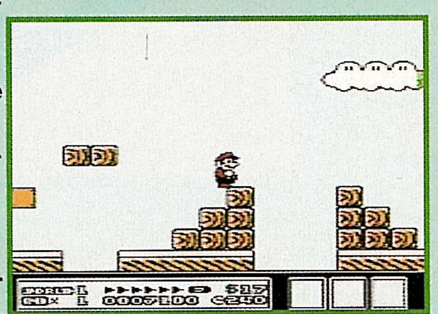
La firma española FAMOSA (conocida fabricante de juguetes) distribuye en España un estupendo pokeador par tus juegos de Nintendo llamado Game Genie. El aparato está diseñado de forma que se introduce entre el cartucho del que deseas obtener ventajas y tu consola, estando, por supuesto, la consola apagada. Luego no hay más que encender la consola con el Game Genie y el cartucho ya puesto y entrar en un menú especial que genera el Game Genie. En esta pantalla, aparecen un número determinado de espacios para introducir letras, y tenemos que elegir una secuencia (un código) para obtener las ventajas particulares de cada juego, así de fácil. Dado que nuestra consola no tiene teclado, para introducir las letras existe un cómodo sistema que nos facilita realizar esta sencilla operación a través de nuestro mando de control. Con el periférico viene también -como es lógico- un libro que contiene más de 100 claves para juegos diferentes que nos proporcionaran trucos tan diversos como obtener las codiciadas vidas infinitas, conseguir mayor poder de



ALGUNOS EJEMPLOS PRACTICOS

SUPER MARIO BROS 3

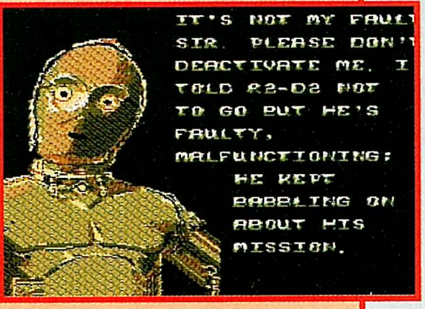




Evidentemente el mayor clásico para la Nintendo es uno de los muchos juegos para los que puedes encontrar trucos dentro del libro que incluye el Game Genie.
En realidad 37 es la escalofriante cifra de códigos que se te ofrecen para que elijas entre ellos, y son de los más dispar: comenzando por las inevitables vidas infinitas para Mario o Luigi, o por la posibilidad de incrementar el poder de salto de nuestro héroe, quedan a nuestra disposición opciones mucho más curiosas, como correr a super velocidad, empezar la partida en cualquiera de los 8 mundos del juego, invencibilidad, u obtener todo tipo de poderes (Fire Mario, Raccoon Mario, Frog Mario, etc.). Como veis todo lo necesario para sacarle el máximo partido a este supercartucho.

STAR WARS





Ni el propio George Lucas daría crédito a sus oidos si alguien le contase que las peripecias de su querido Luke Skywalker iban a converirse en cosa de coser y cantar gracias a el buen uso de ciertos truquillos (¡tiembla, Darth Vader!).
En nuestro manual de códigos para el Game Genie se ponen a nuestra disposición todo tipo de posibilidades, que van desde la siempre inestimable opción para conseguir vidas infinitas o si lo preferimos simplemente incrementar la cantidad de ellas con la que comenzamos la partida, pasando por otras tan útiles como obtener inmunidad a las púas, las balas e incluso la mayoría de las posibles colisiones, con lo que este difícil juego (que estamos seguros se os sigue resistiendo) resulta mucho mas accesible de completar. Como dijo Ben Kenobi: "Que el Game Genie te acompañe..."

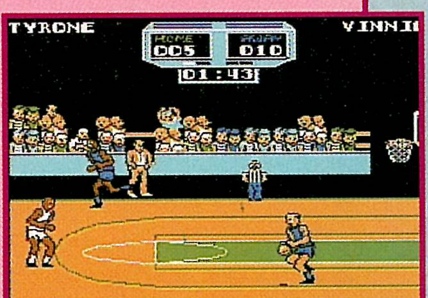
NEW ZEALAND STORY





No es ningún secreto que los juegos de plataformas es uno de los géneros que cuenta con una mayor popularidad dentro del mundillo consolero.
Tampoco es ninguna novedad que este tipo de juegos, además de poseer un número muy elevado de fases, son muy difícles de terminar, por que el nivel de dificultad aumenta paulatinamente a medida que avanzamos en nuestra misión.
"New Zealand Story" no es sólamente un cartucho ya clásico, sino también uno de los muchos juegos de plataformas en los que gracias a el Game Genie podrás obtener ventajas tales como vidas infinitas (por supuesto), aumentar el número de vidas y continues, e incluso, escoger la fase en la quieres comenzar a jugar. Ni el propio Dios Consolo sería capaz de lograr un milagro como este...

ARCH RIVALS





¿Qué?, ¿a que pensabas que los juegos deportivos iban a quedar excluidos de ese explosivo cóctel de trucos para tu consola Nintendo que es el Game Genie?
Pues no, incluso este tipo de cartuchos van a ser objeto de todo tipo de mejoras destinadas a que puedas disfrutar todavía más de tus juegos favoritos.
Como evidentemente aquí no hay vidas infinitas que valgan y tampoco tendría gracia un truco para ganar siempre, lo que se nos ofrece es algo mucho más interesante, como es por ejemplo la posibilidad de aumentar o disminuir el número de minutos que dura un partido, correr más rápido cuando los jugadores no lleven la pelota, o conseguir una super velocidad con la que podréis dejar en evidencia hasta al mismísimo Michael Jordan. ¡Ah!, y no os preocupeis por el control anti-dopping... todo en regla.

armamento, comenzar en el nivel que deseemos, o lograr que el personaje de tu juego tenga una velocidad de vértigo, etc. Lo curioso es que no sólo es (como puede parecer) un periférico para jugones frustrados, que quieran acabar los juegos que se les han resistido siempre, sino que el hecho de que existan códigos para complicar más los juegos (disminuyendo el número de vidas, aumentado la cantidad de enemigos, etc) lo hacen muy indicado incluso para los más habilidosos.
Además, aunque entre los cien juegos incluidos en el libro de códigos se hayan la inmensa mayoría de los juegos más conocidos para la Nintendo, la aparición de nuevas claves será continua, lo que permitirá a todos aquellos que posean el Game Genie poder obtener trucos para sus nuevos juegos poco tiempo después de que sean lanzados al mercado.
Si alguién piensa que este periférico puede poner las cosas demasiado fáciles, será mejor que deseche la idea, ya que en el libro se incluyen todo tipo de trucos, y algunos sólo ayudan ligeramente o incluso sólo tiene utilidad para superar ciertas zonas específicas de un juego.

'Con el Game Genie viene también un libro que contiene claves para obtener vidas infinitas, conseguir mayor poder de armamento, y trucos para comenzar en el nivel que desees y muchas otras ventajas para más de 100 juegos diferentes .'







SUS INVENTORES.

Los creadores del Game Genie tenían que saber mucho de ordenadores y de juegos, para sacar tantos trucos variados como los que vienen el el manual que FAMOSA ha traducido integramente al castellano. Y así es, pues son, ni más ni menos que, la compañía británica CODE MASTERS, autores y productores de juegos de difusión universal. Su entrada en el mundo de las consolas no ha podido ser mejor.

OTRAS CONSOLAS.

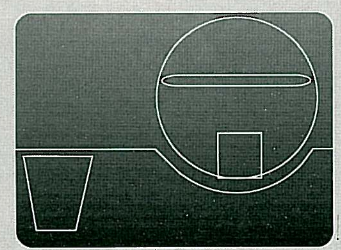
En vista de la extraordinaria acogida que está teniendo el Game Genie para la consola Nintendo, FAMOSA ha puesto manos a la obra para traer a España la versión de este aparato para el resto de las consolas. Las fechas de aparición aproximadas son las siguientes:

- Mega Drive: Febrero del 93.
- Game Boy: Mayo del 93.
- Super Nintendo: Octubre del 93.

Así que nada, atentos a vuestro distribuidor, para ir reservando YA vuestro pokeador correspondiente. Merece la pena.

Mario de Luis García

MEGA DRIVE



Consola: MEGA DRIVE.
Compañía: SEGA.
Distribuidor: SEGA.
N. Jugadores: 1 ó 2.
N. Fases: 11.
N. Vidas: 3.

SONIC 2

UNA AVENTURA ALUCINANTE

Este exhaustivo reportaje es una increible guía que, bien usada y estudiada, puede permitiros escrutar y conocer con antelación el 95% de los enemigos y obstáculos que harán acto de presencia en el desarrollo del juego. Con estas líneas os intentarémos explicar cómo pasar, o al menos, cómo se comportan ciertos siervos del malvado Doctor. "Sonic 2", queridos consoleros, es un grandísimo juego de muy difícil escapatoria jugable que puede teneros pegados a las pantallas durante más tiempo del que creéis.

J.L. "SKYWALKER"

ESMERALD HILL

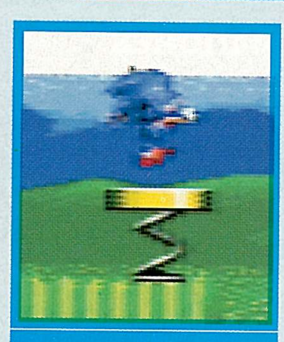




PINCHOS
Un salto mal calculado y caeréis irremisiblemente sobre una ración de estos que, para no variar, os quitarán todos los anillos que llevéis.

PIRAÑAS
A modo de homenaje, estos animalillos vuelven a hacer acto de presencia en puentes o lugares donde hay un caudal de agua cercano. Como siempre, saltad sobre ellos.



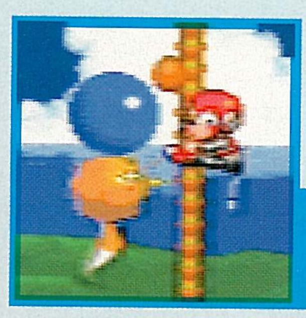


AVISPAS
Volando incansables y lanzando bolas de fuego os intentarán quitar, como poco, todos los anillos que poseáis.

MUELLES
Estos ingenios, para los recién llegados, os impulsarán a velocidades de vértigo.

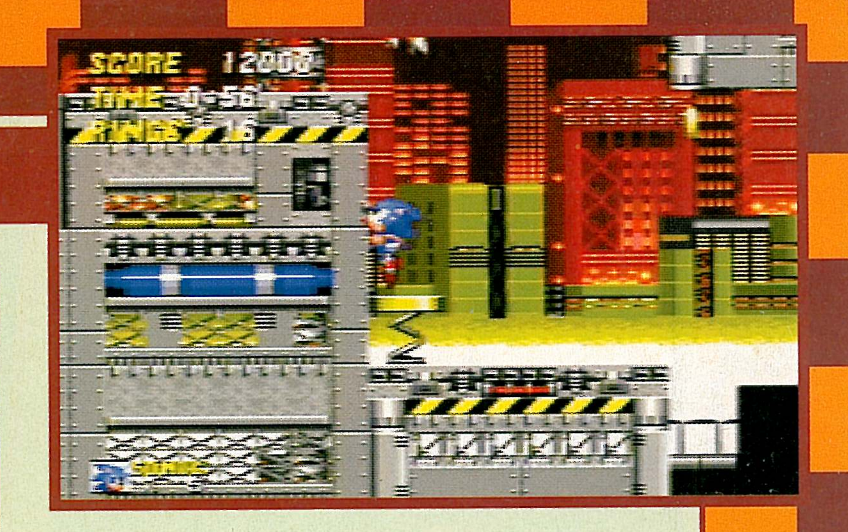


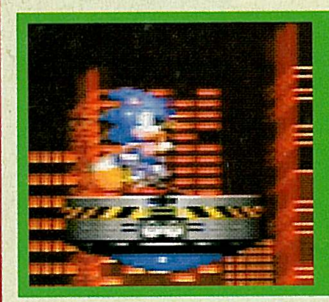
DR. ROBOTNIK
En esta fase nuestro curiosos amigo se embutirá en un pseudo-coche sobre el que tendremos que saltar. Ocho impactos y... a otra cosa mariposa.



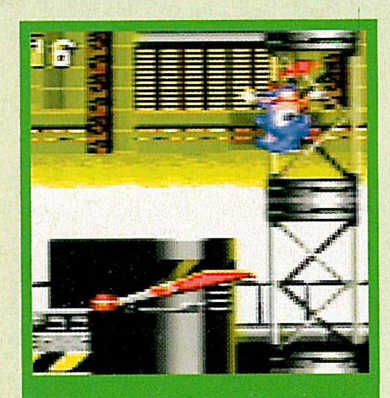
MONOS
Subiendo y bajando de las palmeras, su mejor y única arma son los cocos que tira. Saltad sobre él con cuidado.

CHEMICAL PLANT

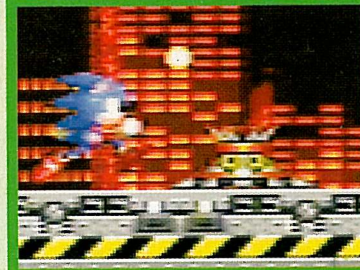




PLATAFORMAS
Estas semicircunferencias móviles os transportarán a través de un espacio muy reducido y, siempre determinado. Algunas veces pueden ser obviadas.



TRAMPOLINES
No son de una importancia supina pero al menos sirven para que cuando Sonic salte le veamos hacer una pirueta super-espectacular.



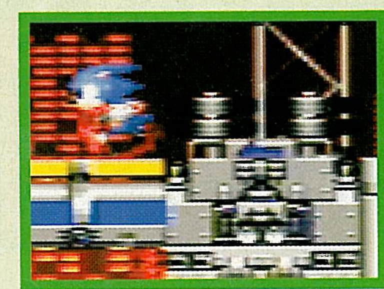
"GARRAPATA"
Este inócuo, en un principio, ser que poblará toda la superficie de esta fase posee un disparador que suelta, de vez en cuando, un disparillo que puede haceros perder varios anillos. Saltad sobre él.

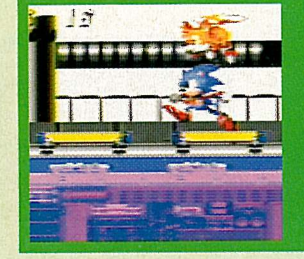
TUNELES
Este sistema de transporte donde no tendremos nada que hacer salvo mirar ha sido ideado para llevarnos de un lugar a otro del mapa sin que lo parezca.





RODILLOS ACELERADORES
A modo de muelles, estos rodillos impulsan a Sonic a través de los "railes" de esta fase. Saber utilizarlos puede haceros llegar a zonas relativamente inaccesibles.

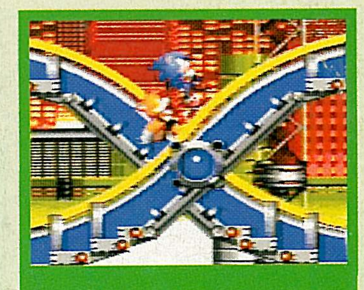




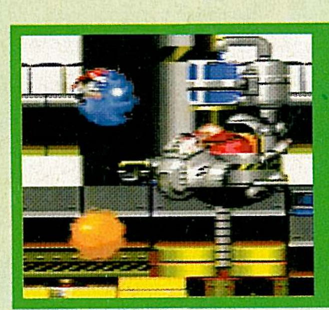
BALSAS
Enciertos railes en los que no hay pista existen una serie de balsas o plataformas que deberéis coger con astucia si queréis llegar hasta la otra orilla.



BURBUJAS
Estos seres, cosas o bichos se encuentran en un par de sitios y son verdaderamente incordiosos. Si sois alcanzados por algunos de ellos correr mientras seáis inmunes antes de que os impacten otra vez.



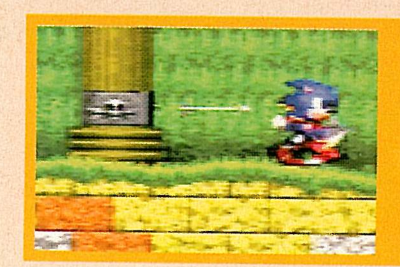
RAILES
Este sistema de vías que se han sacado de la manga los perversos progamadores posee multitud de caminos y bien utilizados pueden haceros alucinar en colores... mates.



DR. ROBOTNIK
Flotando sobre el aire, nuestro querido enemigo deberá ser impactado sucesivas veces teniendo en cuenta que bajo nuestros piés puede que en algunos momentos no exista suelo.

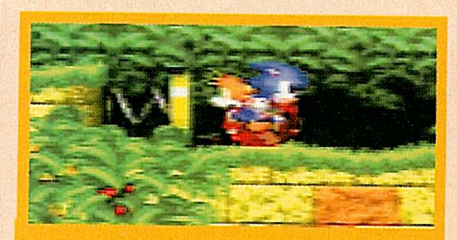
ACUATIC RUN





LANZADOR DE FLECHAS
Al pasar sobre él se activará y cuando penséis que ya lo habéis perdido de vista os encontraréis con una flecha a vuestras espaldas.

TRONCO
Si lo atravesáis conseguiréis algunos anillos además de evitar los peligros que puedan acecharos.



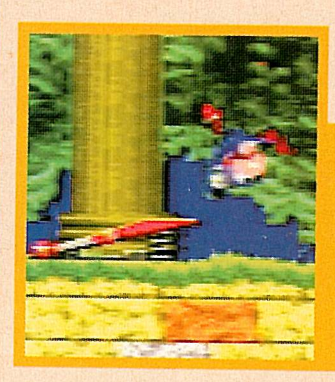
MUELLES
A imagen y semejanza de los de la "Esmerald Hill" os impulsarán a velocidades de vértigo por esos mundo del Dios Consolo.



ROBOTS-TANQUES
Tremendamente tontos pero incordiosos, si no medís vuestro salto puede haceros perder todos los anillos.



PECES
En esta fase, que discurrirá mayoritariamente bajo el agua, los peces pueden haceros la vida imposible. Convertiros en erizo y por muy poco velocidad que llevéis los destruiréis.



TRAMPOLIN
Si lleváis cierta velocidad podréis alcanzar algunos anillos extras.



PLATAFORMAS
Adecuadas a la nueva geografía, estas plataformas al poco tiempo de que pisemos sobre ellas. Salta rápido y evitarás problemas.



COLUMPIO
Espectacular y bonito, con tres brazos tendremos que tener cuidado de no dar un mal paso y caer al agua o suelo.





COLUMNAS QUE SE HUNDEN
Estas, que siempre suelen estar bajo el agua, caerán bajo vuestras zapatillas nada más pisar en ellas. Corred y evitar problemas.

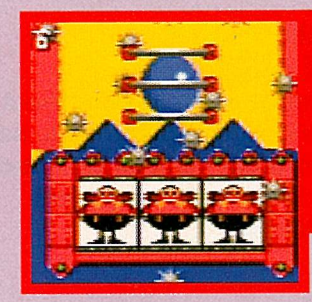


DR. ROBOTNIK
Dos columnas aparecerán, un Dr. Robotnik con un martillo y unas flechas que nos disparará desde las columnas. El procedimiento es fácil. Saltad sobre las flechas y, desde ahí, hasta el aparato del malvado Robotnik. Repetir este proceso ocho veces.

CASINO NIGHT



PETACOS
Pulsando el botón, o automáticamente, os impulsarán a velocidades de vértigo.



REJILLAS
Al entrar en estos artilugios conseguiréis puntos y, si lo hacéis en la máquina tragaperras, infinidad de anillos y vidas.



TACOS
Estos bloques de piedra, o lo que sean, se mueven lenta pero implacablemente.
Cuidado de no quedaros encajados entre éstos y una pared...



PINCHOS
Saltando sobre estos perderéis todo vuestros anillos... así que no lo hagáis.



MPULSADOR
Pulsando el botón y dependiendo de la fuerza con la que queramos ser impulsados, este artilugio nos lanzará a velocidades de vértigos incontrolados.



ASCENSOR
Si lo cogéis seréis ascendidos, por méritos propios, hasta otros niveles del mapeado en curso.



"RULO"
Espectacular, bonito y colorido es una buena receta para perder kilos de más.



MUÑECO REBOTADOR
No es que esté rebotado pero si tiene poder para rebotaros a vosotros con el artilugio del que hace gala. Lo mejor es "pasar" de él y a otra cosa Maria Rosa.



CINTA TRANSPORTE
Tipica de este tipo de pruebas, parecerá que vas a "contracorriente" cuando andes sobre ella.



DR. ROBOTNIK
Lanzando minas "mataoras", tendréis que utilizar con maestría consoleril los petacos y rebotes varios. Ocho impactos y "yastá".

HILL TOP





ASCENSORES
De una total confianza pueden sorprenderos si nada más llegar a vuestro destino no salís de él ya que la plataforma en la que se sujeta se desploma hacía el vacio más inmundo.

CAPUCHINOS
Cabezones y con un cuerno metálico de indudables peligros, lo mejor es saltarlo a la torera como mandan los cánones del consolerismo mundial.

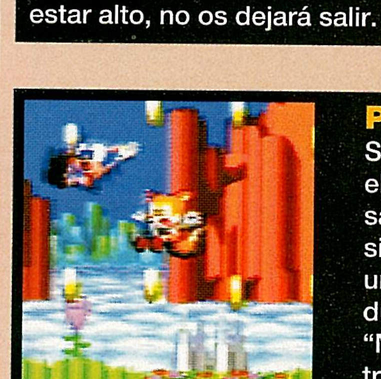
CUANDO EL SUELO TIEMBLA...
Mi mejor consejo es que tampoco tembléis vosotros y con rapidez y buena mano conseguiréis pasar esta difícil situación. Cuidado con algunas salidas por que el suelo, al estar alto, no os dejará salir.



COLUMPIOS
Como en el parque de vuestra casa, tendréis que saltar sobre el extremo libre, desplazaros hasta el contrario y esperar a que la bola de fuego caiga para ascender impulsados. Así de fácil... o al menos eso parece.



RULOS
Aparentemente sin salida, tendréis que pasarlos normalmente y antes de caer convertiros en "bola". De esta manera romperéis el suelo y caeréis hacia abajo, obviamente ¿no?



PINCHOS
Son iguales que en el resto de fases salvo que éstos han sido afilados con una lija de baño duralex modelo "MD-8 plus non trata in gresca".



SERPIENTE DE MAR
Su cabeza móvil puede alcanzaros y perder una agradable vida. Su cuerpo, en cambio, es inofensivo e "imbolupto" a todas luces... ¡pues claro!



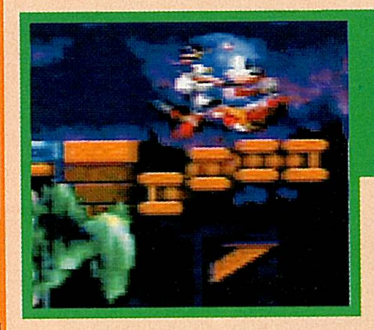
TUNELES
Este pequeño recorrido puede haceros coger la suficiente velocidad como para que lleguéis a alcanzar ese lugar de retiro ideal para vuestras partidas.



DR. ROBOTNIK
Con un alegre lanzallamas y surgiendo de la lava, el malvado Dr. necesitará de unos cuantos, ocho, impactos súbitos. Cuidado con el fuego que provoca en la mullida hierba y que puede quemar tus pies.

MISTIC CAVE



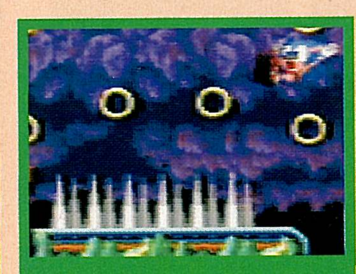


PUENTES QUE CAEN

Como siempre he dicho, al subir sobre uno de estos podréis caeros así, de repente.

LUCIÉRNAGAS

Bichos repelente y vizcosos serán peligrosos cuando están encendidos. En este momento no podremos destruirles ni con el salto.



PINCHOS

Igual de puntiagudos y peligrosos que el resto.





PINCHOS MOVILES

En bloques y a traición, éstos os pueden sorprender ingratamente. Dicho queda.

CULEBRON

Saltad sobre su cabeza y le destruiréis. Tened cuidado por que surge desde el suelo sin aviso previo.



MUELLES

Os transportarán a velocidades de vértigo por la caverna con el peligro añadido de que en una de esas carreras, al final, os encontréis con algo no deseado...

CAJAS DE MADERA

Por turnos de tres, tened cuidado de no quedar atrapados en medio de éstas o entre la "espada y la pared". A buen entendedor con muchas palabras ni basta ni mola.



PLATAFORMAS

Unen dos plataformas y su uso no tiene por que ser imprescindible... aunque ya sabéis que "más vale lo malo conocido que lo bueno por conocer"



RAMAS

Saltando y colgandoos de ellas, pueden abriros caminos cerrados o trasportaros hasta profundidades /alturas simiescas. Cuidado con saltar hacia alguna y no atinar...



DR. ROBOTNIK

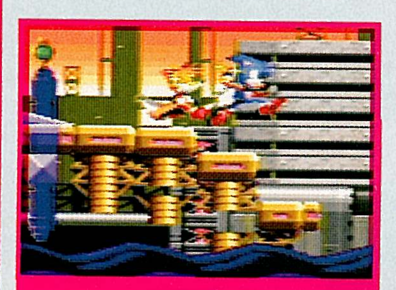
Difícil donde los haya, en esta ocasión nos tiene preparado un desprendimiento de rocas en toda regla que deberemos evitar a la vez que saltamos sobre su vehículo. "Casi ná".



BALANCIN DE PINCHOS

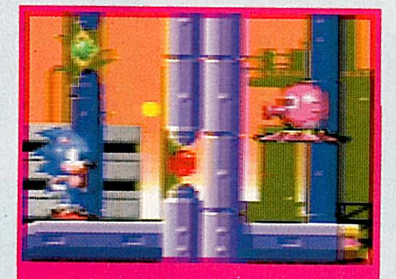
Lo más peligroso de este ingenio es sin duda su cabeza que deberéis evitar a toda costa. Los anillos del cuerpo son inofensivos.

OIL OCEAN



PUENTES QUE CAEN

Salvo excepciones, si os paráis a ver el paisaje en medio del puente lo más seguro es que caigáis al "crudo" negro y viscoso.



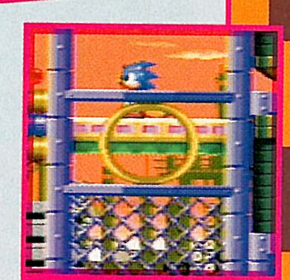
PULPOS ROSAS

"Tontos" e inofensivos lanzarán alegres proyectiles de blancos muy presumibles.



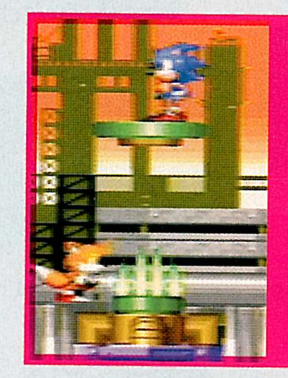
CABALLITOS DE MAR

Difíciles de derrotar "si perdemos" tiempo con ellos, lo mejor es evitarlos.



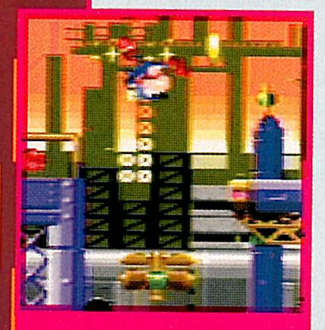
ASCENSORES

Escondidos tras una serie de rejillas nos subirán o bajarán automáticamente.



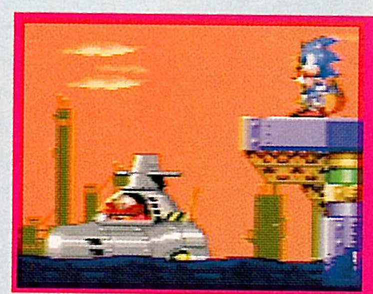
TAPONES

Cuidado por que su repentino ascenso puede proporcionaros una rebaja considerable en el número de anillos de vuestra cuenta.



VENTILADORES

Evitarán que caigáis al vacio y os puedo asegurar que es un espectáculo mantenerse sobre ellos.



DR. ROBOTNIK

En esta ocasión el Dr. se ha llevado consigo a una serpiente metálica de muy difíciles embates y que puede haceros perder anillos muy fácilmente. Ocho impactos y... a casa.



CAIDAS SEMI-LIBRES

Estos conductos que deben llevar a algún sitio son totalmente incontrolables y aumentan considerablemente la velocidad de Sonic.



SKY CHASE





PAJAROS "CONCORDE"

Simples secuaces del malvado Dr. se incrustarán fácilmente contra el fuselaje de tu aparato.



TORTUGAS MONTANTES

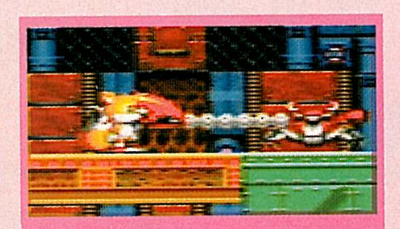
Seguidoras de una extraña secta que obliga a la padres a ayudar a sus hijos, estos seres impactarán buenamente si no sois habilidosos.



BOLICHES CON HÉLICES

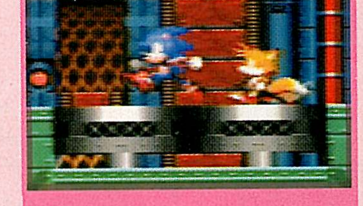
Igual que los anteriores pero con el doble de volumen y fuerza.

ESMERALD HILL



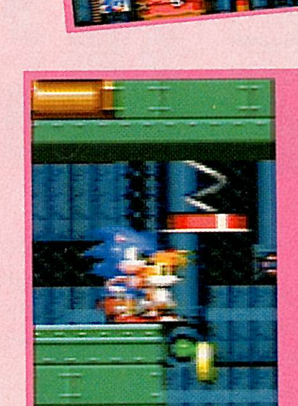
CANGREJO "CORNEJO"

Alegre y dicharachero, planta mazorcas de maíz para la asociación "Salvad las mazorcas de maíz". Su pinza derecha os puede dar más de una sorpresa.



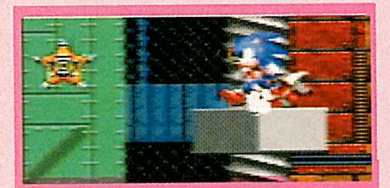
PRENSADORES

Si quedáis aplastados entre éstos y la pared perderéis una vida automáticamente.



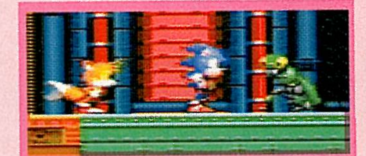
MUELLES

Rojos y amarillos os impulsarán, como siempre, hacia lejanas metas de consoleras aspiraciones...



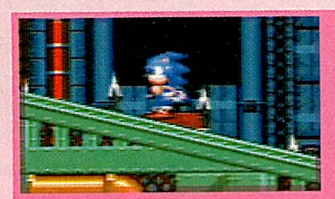
ESTRELLITAS "MALDITAS"

Al acercarse sigilosas hacia vosotros despedirá cinco disparos por cada una de sus extremidades... y ya sabéis lo que eso supone.



"MANTIS"

Tened cuidado con sus afiladas cuchillas que os lanzará por las buenas nada más veros.



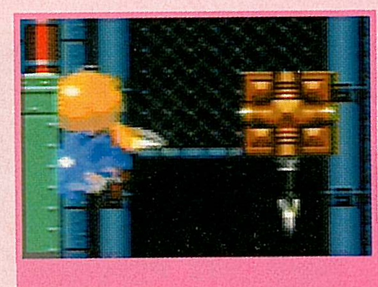
PUNTAS DE LANZA

Agazapadas en el suelo, harán acto de presencia allí donde no las necesitéis.



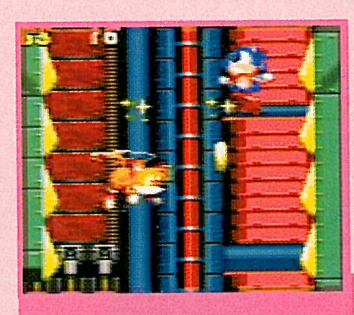
TUERCA

Este espectacular medio de transporte puede seros útil a la hora de alcanza elevados objetivos. Si andáis hacia la derecha subiréis y si lo hacéis hacia la izquierda bajaréis. Tened cuidado con la velocidad y los techos. Pueden ser peligrosos.



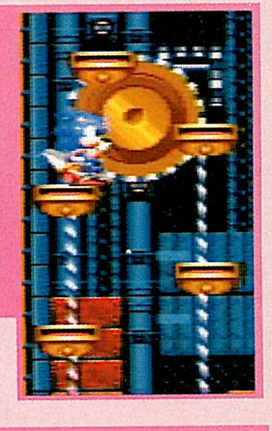
INGENIOS PUNTIAGUDOS

Hasta cuatro lanzas podrá enseñar si decidís subir a una de estas plataformas.



REBOTADORES

Gracias a este invento subiréis como la espuma en menos tiempo del que imaginó vuestra hermana Torcuata... la que siempre mete la pata.

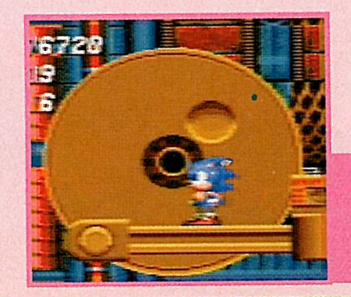


"ASCENSORILLOS"

Estos cubiletes que suben y bajan con la misma facilidad deberéis usarlo midiendo vuestro salto. No os durmáis en los laureles porque tan pronto estaréis subiendo como bajando.

DR. ROBOTNIK

Rodeado de varias circunferencias que nos lanzará, tendremos que encontrar el momento adecuado para impactarle. Ocho impacto, como siempre, serán los necesarios.



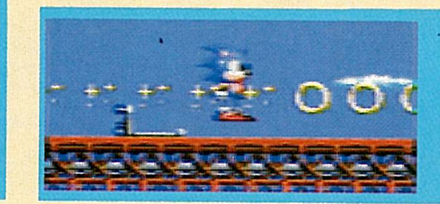
RUEDAS CON GARFIO

Cuando os subáis aquí no sebréis muy bien si os estáis moviendo o, al contrario, estáis parados.

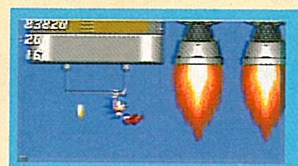
WING FORTRESS



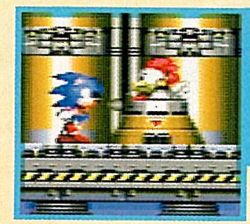
VENTILADORES
Evitan vuestra caída al vacio con tanta facilidad como la misma que tengo yo para soplar globos a medianoche.



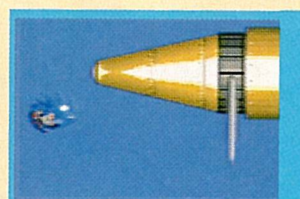
PATINES
A modo de acelerador os impulsará a velocidades de vértigo y a otros lugares de caidas infinitas. Cuidado con ellos...



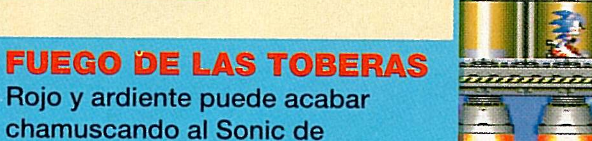
BARANDILLAS
Sujetaos a ellas si queréis de verdad llegar hasta Robotnik.



GALLINA MECANICA
Aparece de repente con su cresta rojiza de cortantes filos. Con un salto arregláreis todo.



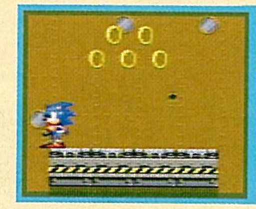
HÉLICES
Destructivas y gigantes son el último paso antes de perder una vida.



FUEGO DE LAS TOBERAS
Rojo y ardiente puede acabar chamuscando al Sonic de nuestros amores.



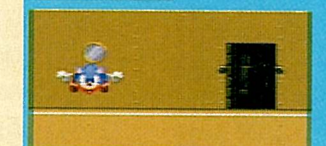
NIDO DE AMETRALLADORA
Cuidado con ello por que son indestructibles y tremendamente implacables.



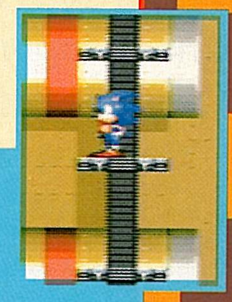
COLUMPIOS
Cuidado con ellos por que cuando estéis sobre ellos girarán bruscamente y os harán caer, en la mayoría de las ocasiones, al vacio.



GANCHOS
Os traerán y llevarán por esos paisajes del Dios Consolete.



PUERTAS DE AIRE
Estas puertas te llevan directamente hasta unos conductos con unas potentes corrientes de aire que pueden arrastrarte hasta el infinito.



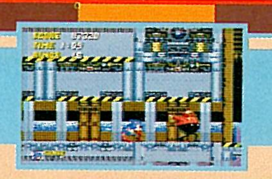
ASCENSORES
Aparecen de entre los motores y son rápidos y peligrosos. Nada más subirte en ellos busca una plataforma cercana.

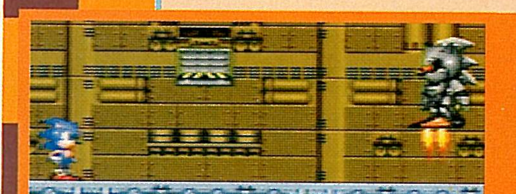


SENSORES LASER
Encerrado entre dos lásers, deberás enfrentarte a un ojo clínico de muy malas intenciones. Impáctale ocho veces.

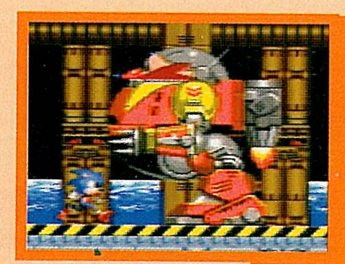


DEATH EGG

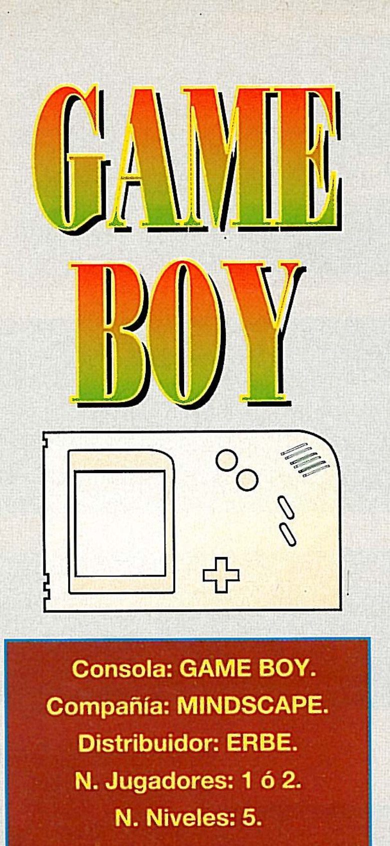




SONIC METALICO
Combate contre él utilizando tu arma más mortífera: la bola de Erizo.



SUPER-ROBOTNIK
Este artilugio no tiene otra manera de morir que la típica, es decir, impactando, después de coger carrerilla, sobre el pecho o cabeza del super-robot. Después de impactarle varias veces, Sonic habrá vuelto a poner las cosas en su sitio.



Consola: GAME BOY.
Compañía: MINDSCAPE.
Distribuidor: ERBE.
N. Jugadores: 1 ó 2.
N. Niveles: 5.



Seguro que con una canica no se pueden hacer muchas cosas tan divertidas como las que nos propone este juego ya legendario.
Y es que "Marble Madness" fue un super exitazo de Atari Games en las máquinas recreativas antes de venir a nuestra querida Game Boy.
Lo que no espera es un vertiginoso desafio a lo largo de diferentes laberintos, en los que tendremos que controlar a nuestra revoltosa bolita...

Los juegos buenos suelen ser difíciles y este no va a ser una excepción. Tiene 5 fases o niveles que aunque pudieran parecer pocos, son verdaderamente difíciles de acabar en condiciones normales. Se puede elegir entre dos tipos diferentes de control: 45 ó 90 grados.
El modo de control más adecuado es el de 45 grados porque se tiene un mayor control sobre la canica, es más preciso. Los botones ‘A’ y ‘B’ sirven para dar mayor velocidad a la bola, son muy útiles para superar zonas con mucha gravedad o pendientes muy elevadas.

La única particularidad es que aparte del recorrido ‘oficial’ se puede hacer un pequeño truco alternativo. Justo antes de llegar a la meta hay unas rampas en los recovecos del final. Si saltas con velocidad por una de las rampas y consigues alcanzar la otra parte de la pantalla, aterrizarás sobre unos cuadros numerados del 3 al 6. Si caes sobre el 3, 3000 puntos de bonus, sobre el cuatro, 4000 y así sucesivamente.
Por acabar el nivel 1000 puntitos para engordar nuestro ‘score’.
Ningún enemigo a la vista.



NIVEL 1

Muy pero que muy fácil. Si no lo superas mejor que te retires directamente.



NIVEL 2

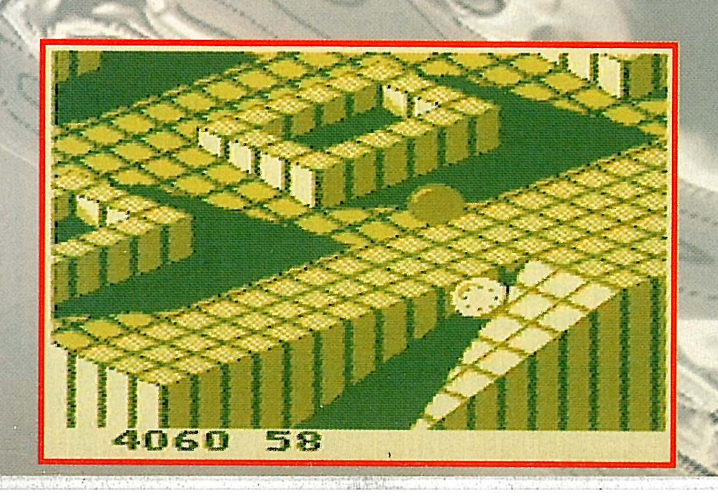
Nada que ver con el nivel 1. Nada más empezar un saludo nada amistoso de ‘Un Acerox’ la

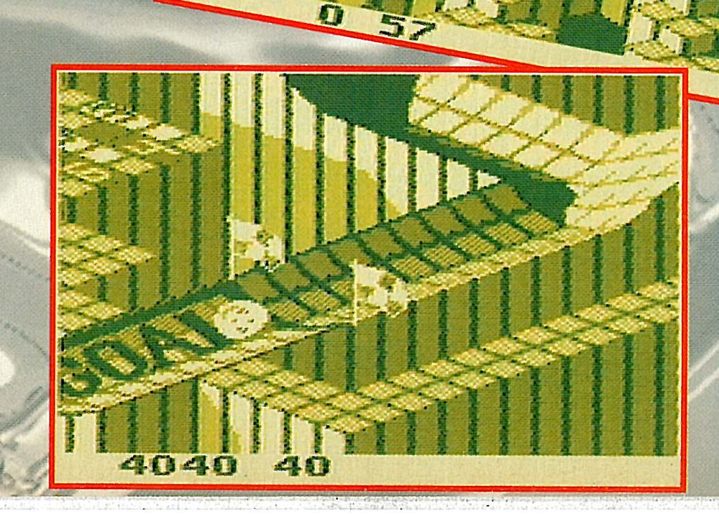
MARBLE MADNESS

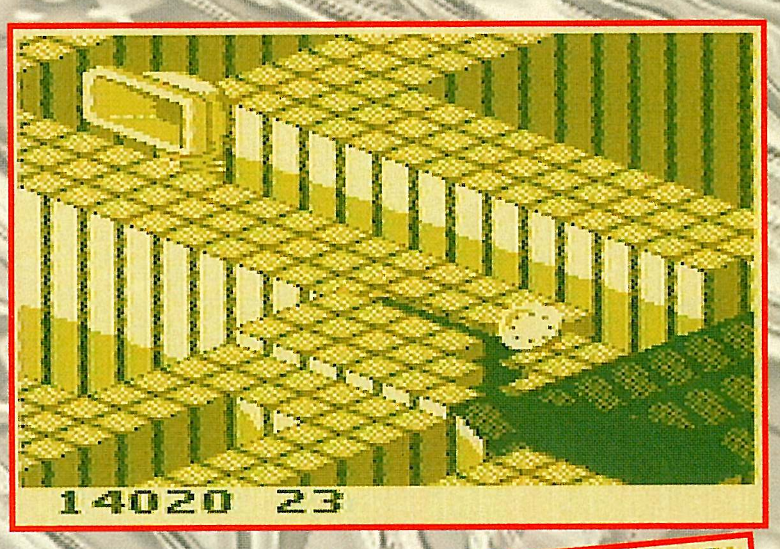
DENTRO DEL LABERINTO

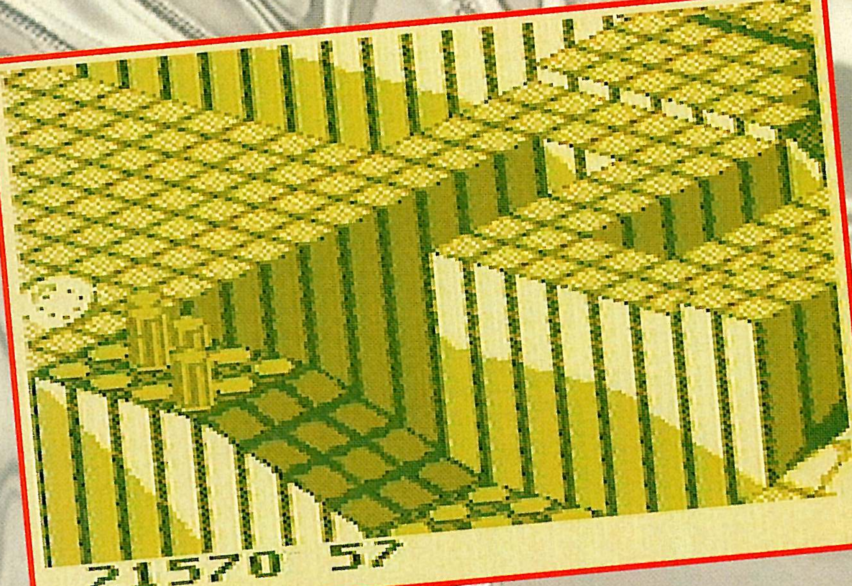
dichosa bola negra que acabarás odiando. Después, tras superar un par de rampas algo inclinadas, los devoradores de bolas, no te dejes tocar por ellos pues te atontarán momentáneamente para luego engullirte de una vez.

Tras los devoradores de bolas, dos caminos a elegir. El primero un poco más largo pero muy sencillo: una rampa, un par de zig-zags y ya está. El segundo









más corto pero sólo para los más expertos. Dirígete a la parte derecha de la pantalla e introdúcete por la tobera que te trasladará a la parte inferior de la pantalla (1000 puntitos de bonus por ser tan atrevidos). Lo malo de este camino es que el zig-zag aquí está con rampa incluida, y hacen falta buenas dósis de habilidad para pasar a la primera. Después, hayas elegido cualquiera de los dos caminos, llegas a una tobera doble que te deja en la

'El modo de control más adecuado es el de 45 grados porque se tiene un mayor control sobre la canica, es más preciso'

LOS ENEMIGOS

"Marble Madness" tiene un buen catálogo de enemigos de los que te contamos sus características a continuación: -

DEVORADORES DE BOLAS.
Tienen forma de 'U' invertida y se mueven como muelles dando pequeños saltos. Si te tocan te dejan 'atontado' durante unos segundos y la única forma de evitar la muerte es pulsar la 'A' o la 'B' para acelerar la canica y anular el efecto del toque de los devoradores de bolas. Una vez que te tocan hay que ser muy rápido porque saltan inmediatamente sobre tí para tragarte de un sólo golpe. Ojo con ellos.

UN ACEROX.
Es la maldita bola negra que siempre nos resta segundos en el peor momento. Tratará de echarnos de la pantalla al precipicio más cercano. Lo mejor es esquivarla y no luchar contra ella. Con un poco de astucia, después de esquivarla viene detrás de nosotros y al no podernos seguir se cae por un agujero y desaparece. Peor para ella. Este enemigo está presente en todos los niveles excepto el primero.

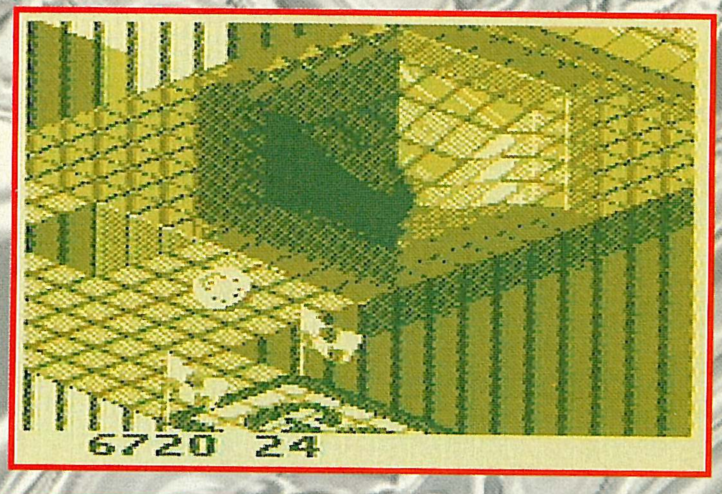
MANCHAS DE ACIDO.
Se mueven de forma pseudo-inteligente y no son excesivamente difíciles de esquivar. Si las tocas disuelven la canica y te hacen perder una vida. El problema que presentan estos enemigos es que si aparecen en una zona del juego en la que haya un camino estrecho, dificultan mucho el paso, pues hay que esperar el momento justo. Con ellos no se puede permitir ni un toque, un roce y estamos disueltos. Aparecen en los niveles 3 y 5.

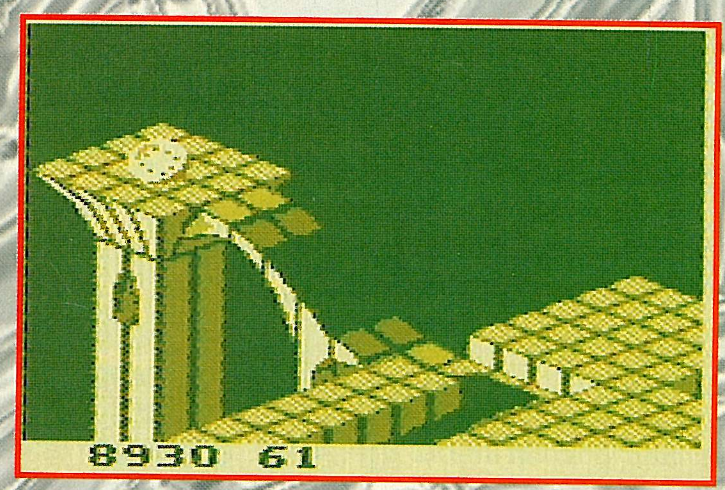
TUBOS DE ULTRA SONIDOS.
Emiten ultrasonidos que desestabilizan gravitacionalmente sus alrededores. Te atraen hacia ellos y te desintegran si te llegan a tocar. Aparecen sólo en el nivel 4.

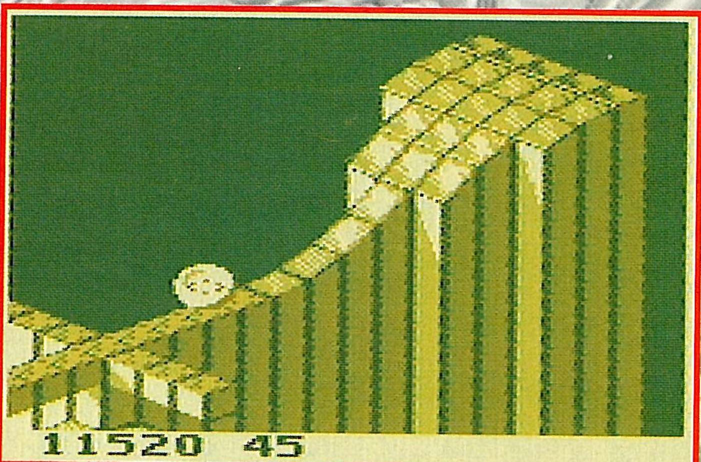
BARRAS DE ACERO.
Salen del suelo y te lanzan a lo alto. Si tienes suerte incluso puedes caer bien y no perder la vida. Sin embargo lo normal es que te arrojen al vacío. Estan sólo en el nivel 4.

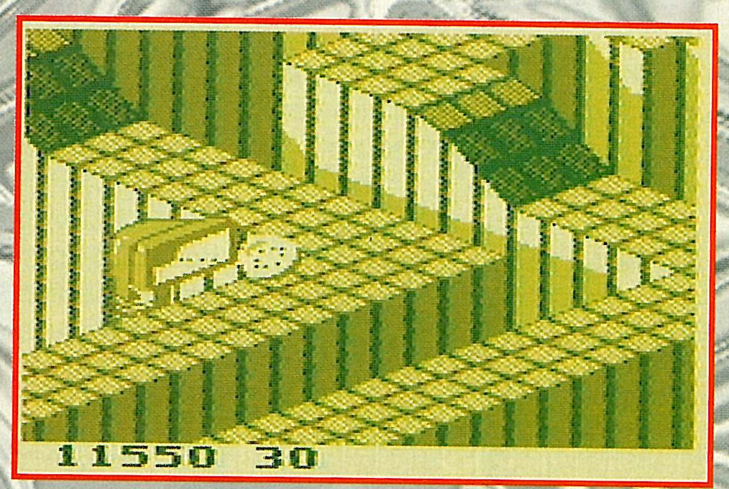
MARTILLOS.
Salen del suelo y te echan de un golpazo. Sólo aparecen justo antes del final del nivel 4.

AVES ESPACIALES.
Aparecen sólo en el nivel 5. Siguen una trayectoria fija rectilínea y van en grupos de dos. El truco es esperar a que pasen y pulsar el acelerador con rapidez. Si te tocan estas frito.









antesala de una curiosa plataforma cóncava con forma hexagonal. Bajo ningún concepto trates de superarla por el centro. La gravedad en ella es extremádamente fuerte y te llevará inevitablemente a un foso que hay justo a la salida. Supérala por los laterales y no dejes de pulsar alguno de los botones 'A' o 'B' para contrarrestar la gravedad. Bienvenido a la meta si lo has conseguido. 2000 puntos de bonus para celebrarlo.

NIVEL 3

Bastante corto pero de mucha habilidad. No aparece 'Un Acerox' ni familiares cercanos. Comiezas en lo alto y pasas directamente a un pequeño laberinto con gran gravedad lateral. La mejor forma de superarlo es utilizar la máxima velocidad y utilizar las diagonales en las esquinas para cambiar de dirección con rapidez. Al salir del laberinto hay un devorador de bolas esperándonos, ya sabes como tienes que actuar contra él. Después un pequeño pasillo que no debe presentar excesivos problemas y luego un nuevo enemigo: las manchas de ácido. No son muy difíciles de pasar, porque dejan un hueco entre ellas por el que se puede pasar. Luego una tobera con 2000 puntitos de bonificación y listos para afrontar la parte final del nivel.

Puedes elegir entre dos caminos: uno aparentemente muy complicado aunque más corto, el otro más largo y simple. Te recomendamos el más largo. Por esta ruta, hay una especie de ondas que te obligan a ir hacia adelante, lo malo es que hay que ser bastante rápido para salir de esa zona antes de que te empujen al precipicio. Lo bueno es que se ganan muchos segundos y se acorta bastante camino.

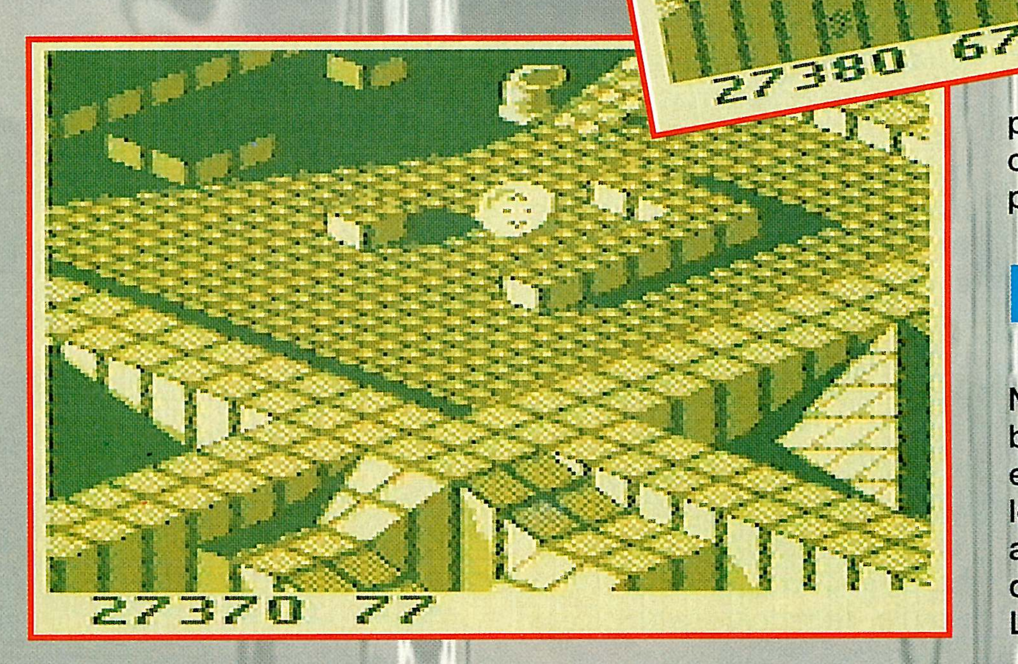
'Un Acerox, la bola negra, tratará por todos los medios de empujarte al vacío.'



NIVEL 4

Es el más difícil de todos sin duda alguna. Hay un desfile de enemigos nuevos y es verdaderamente espectacular. Grandes saltos, rampas, catapultas, de todo.
Comienzas con una espectacular rampa. Si juegas a dos jugadores te cruzarás en el aire de forma verdaderamente espectacular. Luego vas por dos pasillos en los que te esperan 3 toberas de ultrasonidos. Su efecto lo notarás en seguida porque desviarán tu ruta y te sentirás fuertemente atraido, utiliza el acelerador para contrarrestar su efecto.
Después llegarás directo a la catapulta. Te lanzará directo sobre 'Un Acerox' y si no eres rápido te empujará rápidamente al vacío. A continuación puedes elegir entre dos posibles caminos, uno plagado de recovecos y el otro con montones de peligrosas incidencias. El camino laberíntico tiene el inconveniente de que es más largo y algunas partes no están a la vista pues las tapa otras partes del mapa, en contrapartida es mucho más fácil. El otro camino es mucho más audaz y tiene varios peligros. Para empezar las barras de acero que salen del suelo y te lanzan por los aires. Se prudente con ellas. Luego un espectacular salto sobre el vacío y una apurada de frenada digna de los pilotos de 500 c.c.
En este punto se juntan los dos caminos y es el momento del encuentro final con los martillos. Aparecen dos juntos tres veces seguidas y luego hacen una pausa, aprovecha para pasar. La meta te espera ya con 4000 puntazos de bonus por la azaña.

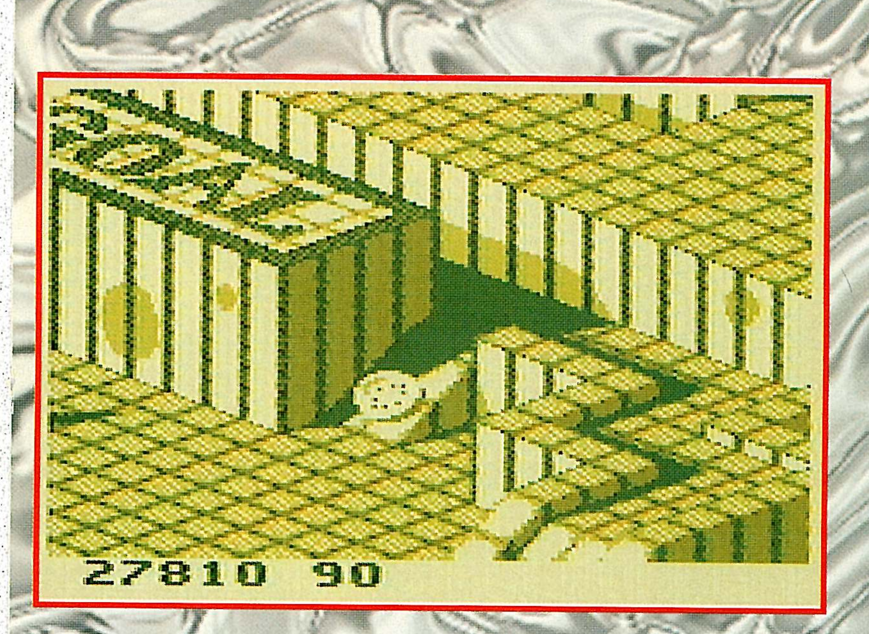
'Las manchas de ácido se mueven de forma pseudo-inteligente y te disuelven con un sólo toque'





NIVEL 5

No es muy largo pero es bastante peculiar. Para empezar, si hasta ahora, todos los niveles se hacen de arriba a abajo este se hace al revés, de abajo a arriba.
La meta está en un lugar



mucho más elevado que el sitio desde donde se parte por lo que hay que subir contínuamente rampas utilizando el acelerador ya que de otro modo sería imposible.
Para empezar subes un par de rampas. Con cierta práctica te darás cuenta de que subir no es tan complicado como parece. Luego llegas a un recinto cuadrado con pequeños devoradores de bolas. No te asustes son inofensivos. Sube por la tobera y saldrás en la parte de arriba. Puedes aparecer por dos caminos diferentes ya que la tobera se bifurca en dos. Los caminos se unen rápidamente y de nuevo hay que subir otra rampa tratando de pegarse a la pared para no caer al vacío.
¡Por fin un enemigo nuevo! No es que nos haga especial alegría pero a simple vista son muy graciosos. No lo eran, un sólo toque y las aves espaciales que se deslizan por el suelo te matan con suavidad. Sólo hay que pasar dos veces por ellas y si te matan justo antes de una hondonada que hay tras el primer grupo, el juego te avanza hasta el segundo grupo. Que alivio.
Tras pasar el peor de los peligros una rampa, una planicie y ¡sorpresa! un adorable letrero que pone 'GOAL' (meta, claro). No te alegres tanto, puedes errar. Para alcanzar la meta ve por la IZQUIERDA. El camino de la derecha es un falso efecto óptico. Lo has conseguido. Enhorabuena.

M.L.G. "THE JOKER".

CONSEJOS GENERALES

✌ Si tienes un amigo que también tiene el juego, utiliza el Game Link para jugar a dos jugadores. Si tu amigo es un poco manta mejor que mejor. Al final de cada partida el jugador que acaba primero obtiene una jugosa bonificación de 5 segundos.

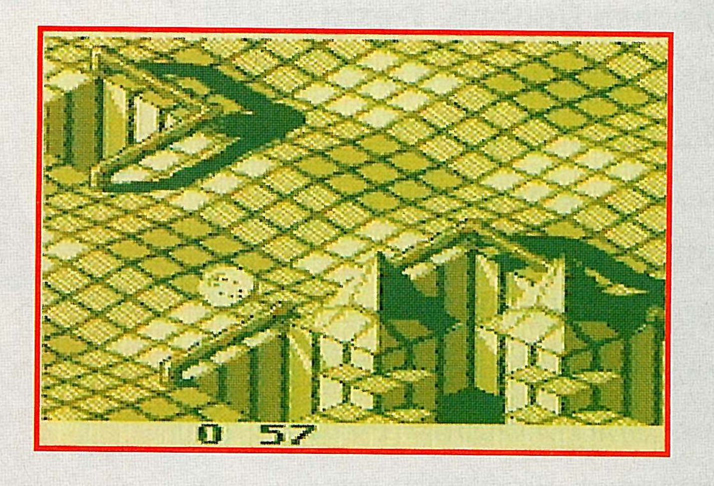
✌ No merece la pena tratar de perder el tiempo con las bolas enemigas que tratan de sacarnos de la pantalla, lo mejor es hacer un amago e ir en dirección contraria.

✌ Si se hace bien la maniobra, la mayoría de las veces se caen por el precipicio más cercano.

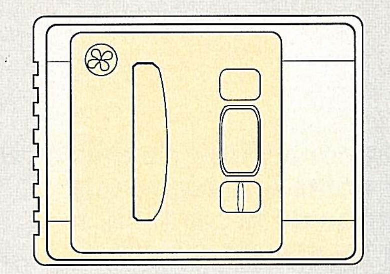
✌ A veces es conveniente dejarse matar en determinadas zonas. El motivo es que cuando mueres el juego te deja en posiciones predeterminadas y algunas de ellas están más avanzadas que tu posición actual, con lo que superas de forma automática algunas zonas difíciles. Esta técnica es especialmente útil en el nivel 5.

✌ También en el nivel 5 puedes obtener 3 segundos extra si pasas por un cuadrado con pequeños e inofensivos devoradores de bolas, que tiene una forma similar a la de un pinball.

✌ Hay ciertos aceleradores que están colocados de tal manera que pueden haceros ganar una carrera en el último instante si sabéis aprovecharlos.



SUPER NINTENDO



Consola: SUPER NINTENDO
Compañía: ELITE.
Distribuidor: ERBE.
N. Jugadores: 1 ´ó 2.
N. Vidas: 3.

LICENSED BY Nintendo

SULLIVAN BLUTH PR

DRAG

SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM

PAL VERSION

DRAGON'S LAIR

LA GUA DEL DR

¡Ya está aquí! La tan esperada versión del Dragon's Lair para Super Nintendo hace su aparición. El valeroso caballero Dirk se enfrenta de nuevo al rescate de la princesa Daphne. Y esta vez, su misión será aún más peligrosa. ¿Podrás soportar el peso de la cota de mallas y la espada? ¿Hay mejor causa que el rescate de una bella princesa? Pues entonces, ¡Adelante mis valientes!

El camino hacia el Castillo de Mordroc fué largo, pero al final allí estaba.
Podía verse dibujada su tétrica silueta en lo alto de la cima. La niebla y la oscuridad de la noche lo envolvía todo, sin embargo, no había elección. Había que llegar a él y esperar que la suerte estuviera de nuestro lado. La búsqueda del escondite del dragón Singe no había hecho más que empezar.

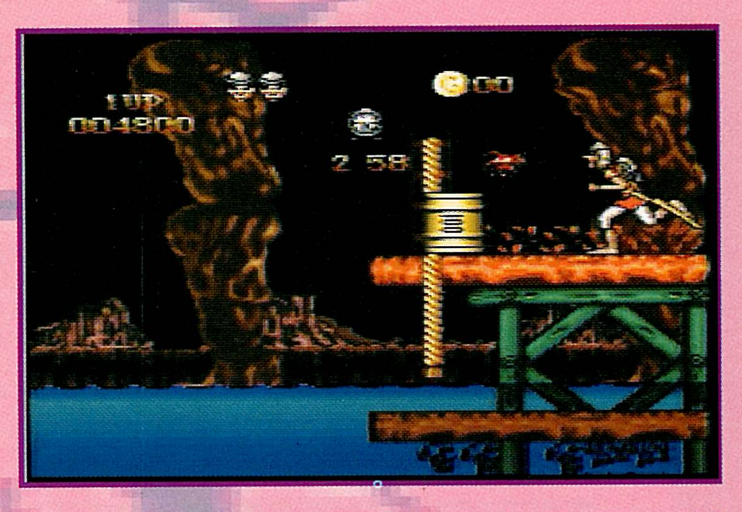


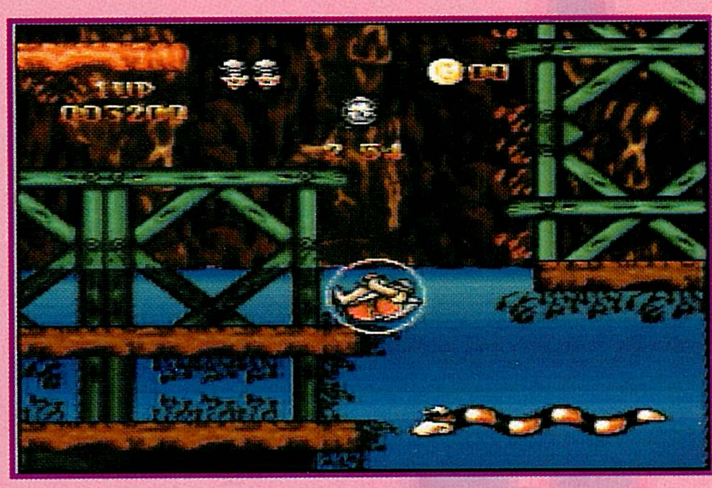
Nuestro objetivo es ir buscando las diferentes salidas de cada fase hasta llegar a las profundidades del castillo donde se encuentra encerrada la princesa. Cada fase tiene una salida que te permitirá ampliar el mapa y continuar adelante en tu búsqueda, pero otras tienen dos. Encontrar la adecuada no será tarea fácil. Y te aseguro que antes de que eso ocurra vamos a llegar a conocer el castillo de arriba a abajo, y si no.... al tiempo.



Nos encontramos en la parte superior del castillo, en los muros interiores. Deberemos saltar por las diferentes repisas de madera evitando caer. Nuestro primer enemigo será una serpiente que aparecerá de improviso del suelo. Un golpe de espada y a otra cosa. Como habrás observado, tu número de vidas es de tres (las dos que marca la pantalla más la actual, al igual que los escudos).
Procura golpear con la espada todas las joyas que encuentres para abastecerte de escudos (archinecesarios en el juego), así como de otras armas arrojadizas que serán de gran ayuda. Dicho esto, encamínate hacia la derecha eliminando los enemigos que salgan











al paso hasta llegar al caballero fantasma. Colócate justo fuera del alcance de sus disparos y lanzale armas arrojadizas (boton Y). Continua a la derecha y encontrarás la salida.



MAPA 2

Camina a la derecha hasta la gema y recoge la moneda que contiene. Luego, regresa hacia atrás y sube por la escalerilla. Continua a la derecha hasta el final y encotrarás una cuerda por la que encaramarte. Para ello, sube por las tablas de la derecha y salta hacia la cuerda para trepar. Una vez estés arriba corre hacia la izquierda evitando las bolas de colores y el canguro (para eliminarlos un buen espadazo). Al final encontrarás la salida.



MAPA 3

Camina a la derecha y empuja el bidón para que estalle con el que encontrarás más adelante. Si continuas más a la derecha encontrarás una salida que te llevará al mapa 1. No la cojas, déjate caer justo antes y baja por la rampa.

Al final, a la izquierda está la salida buena, que te conducirá al mapa 4.



MAPA 4

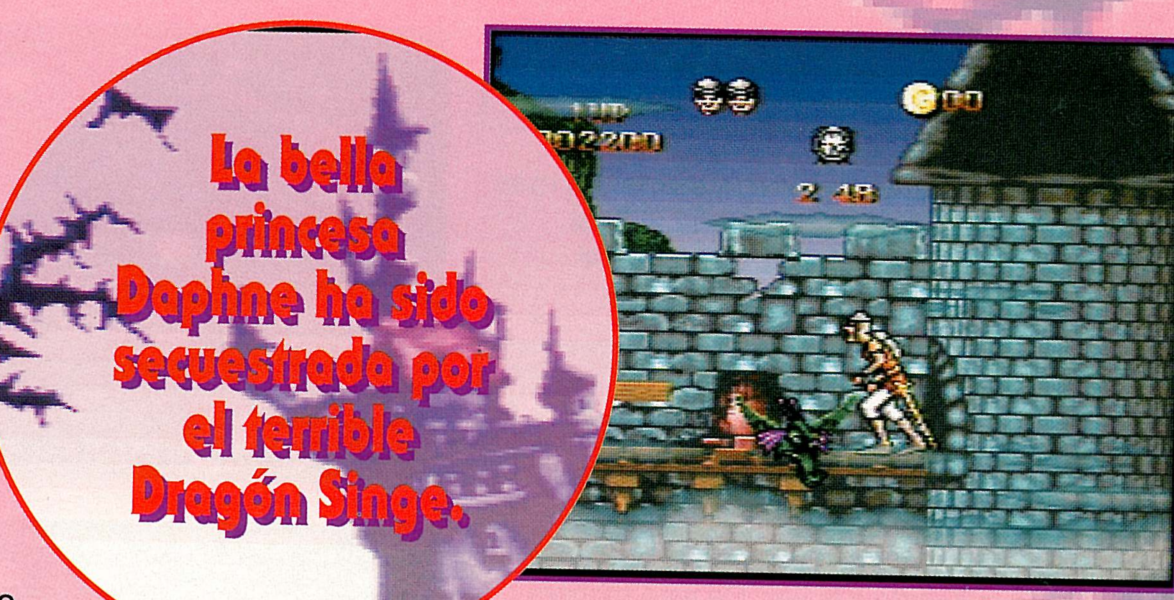
Coge el escudo escondido en la gema y sube por la cuerda de la izquierda y salta por la izquierda hacia arriba hasta llegar a una plataforma más larga.
Corre hacia la derecha y salta desde el extremo aunque no veas la plataforma donde vas a llegar. Sube hasta la segunda plataforma y salta a la izquierda hasta llegar a la liana. Sube hasta donde se encuentra el mono y déjate caer por la izquierda donde llegarás al agua. Aprieta repetidamente el botón B para evitar caer al fondo del agua. Flota hacia la derecha evitando el pez que aparecerá. Una vez llegues al final salta hacia arriba y tras subir por la cuerda encontrarás la salida.

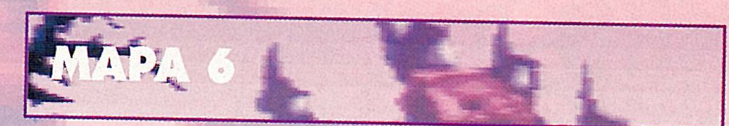


MAPA 5: LA SERPIENTE

Para conseguir completar el nivel 1 debes acabar con la Gran Serpiente. Lanza repetidamente armas arrojadizas y evita los

pequeños murciélagos rojos que te lanza. Sobre todo evita ser tocado por la serpiente, pues te fulminará sin más. Después continua subiendo por las plataformas y encotrarás de nuevo la Serpiente. Repite la misma operación anterior y si continuas a la derecha encontrarás la salida. Al finalizar te mostrará la contraseña del nivel: A2 B4 C7 D6





MAPA 6

Otra vez en los muros del castillo. Debes correr cuanto puedas a la derecha, pues el tiempo es primordial en esta fase y no encotrarás ninguna gema que lo aumente. Al final de la carrera está la salida. No te detengas. Una vez acabes con el fantasma de la armadura pasarás siete pequeñas plataformas y al final esperar una base móvil donde saltarás. Calcula cuando debes hacerlo, pues va muy rápida y apenas da tiempo. Una vez en ella debes saltar hacia la salida que verás un poco más abajo a la derecha.



MAPA 7

Aunque aparentemente debas subir por la rampa, este camino sólo te conducirá a la salida para el mapa 6. No dudes en dejarte caer al empezar la fase y llegarás al agua. Si, esta fase es otra de agua. Ve flotando hacia la derecha evitando peces y serpientes marinas hasta que al final no puedas continuar. Emerge rápidamente y sube a la cuerda. Ahí está la salida que te conducirá al siguiente mapa.



LAS JOYAS

El despistado de Singe, amo del castillo de Mordroc, pierde joyas a lo largo de sus paseos por el castillo. Casi todas las fases están repletas de ellas y esconden diferentes armas que Dirk podrá utilizar si destroza las joyas con su espada:

- MONEDAS: Recogiendo 25 monedas de oro en cualquier fase podrás entrar en la sección de bonos de la fase donde te encuentres.
- ESCUDOS: Incrementa un escudo a tu protección. El máximo número de escudos de que puedes disponer es de cuatro.
- CORAZONES: Te dan vidas extra.
- ARMAS: Pueden ser puñales, hachas y estrellas voladores TIEMPO: Aumenta el tiempo disponible para completar la fase en 1 minuto.



Hay varias formas de llegar a la salida. La más recomendable es ir por la derecha al final hasta encontrar dos salidas: la inferior te conducirá al mapa 9 y la superior al 10.



Te será difícil saber cuando saltar ya que no puedes ver ni desde dónde ni hacia dónde hacerlo. Un truco: mantén pulsado el boton de salto y el de izquierda a la vez. De esta manera conseguirás llegar a la salida (conduce al mapa 7).



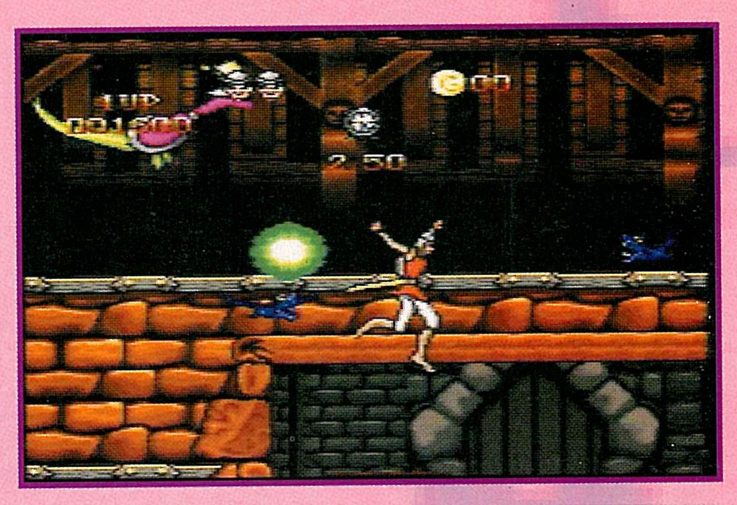
Salta desde la plataforma superior hacia la palanca para que el peso haga bajar la plataforma de la izquierda. Inmediatamente después salta sobre ella y sobre la siguiente. Sube la cuerda. Continua subiendo por las rampas hasta llegar a una donde hay un barril y un cajón de madera. Sube a ellos espera a la base móvil. Súbete y salta a la izquierda. Sube sobre la otra base móvil y otra vez a la izquierda. Asciende por la cuerda hasta el final y acaba con el fantasma de armadura. Abajo, a la derecha verás la salida, pero...¡No es esa! Debes saltar sobre el tejado de la torre hasta sobrepasarlo y dejarte caer. Si continuas bajando verás, a la izquierda una salida donde sólo está escrita una E (de Exit).¡Eureka!



Debes dirigirte todo a la derecha para encontrar la salida. Lo más dificultoso de esta fase es sin duda la cantidad y dureza de los enemigos, pero no dudo en que al final lo conseguirás. No lo olvides: la espada es tu arma más mortífera.



Utiliza la misma estrategia que con la Gran Serpiente y ten cuidado con los sonidos





LA PANTALLA DE CONTRASEÑA

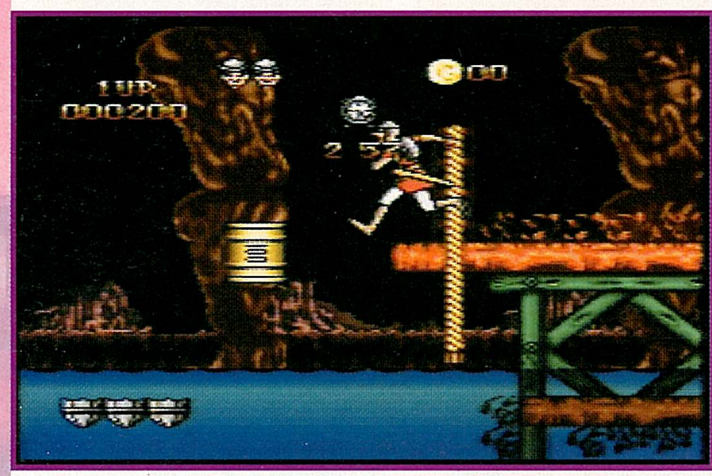
Realmente es un juego aparte. Tu misión consiste en ir colocándo las bolas etiquetadas como A,B,C ó D en los huecos inferiores numerados del 1 al 8.
Aunque esta operación parece fácil, llevar cada bola a su agujero correspondiente, no lo es tanto. El efecto de burbuja (dentro de ella está Dirk) necesita que te acostumbres a su manejo y empujar la bola mientras flotas tiene su truqui.

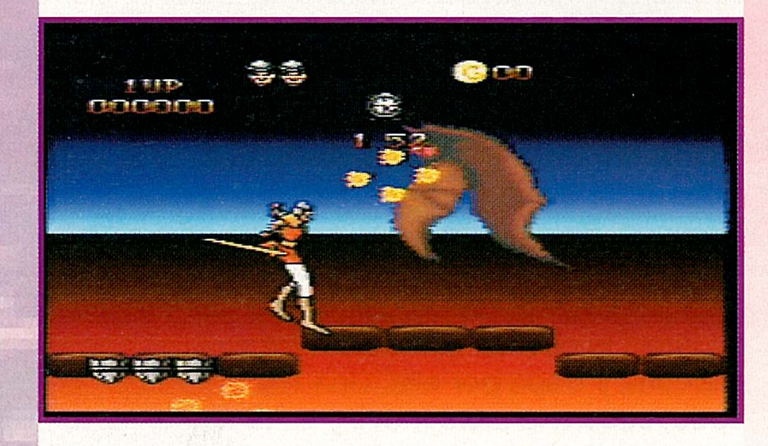
ultrasónicos que te lanza. Evita tocarle, caerás fulminado. Una vez eliminado se mostrará la siguiente contraseña: A8 B3 C5 D7



Para hacerlo coincidir con el fatídico número 13 nos encontramos con la fase más difícil de toda esta aventura épica. Debes empujar el bidón hacia la izquierda para que pueda servirte de base y encaramarte hacia la plataforma que está fuera del agua. Tus







únicas armas son la rápidez, la habilidad y mucha, mucha suerte. Una vez consigas subir a la plataforma recoge las dos gemas que contienen tiempo (imprescindibles) y continua por la izquierda hasta encontrar otro bidón. Este deberás conducirlo bajo el agua hacia la izquierda por encima de las rocas hasta la pared que encontrarás. Más abajo, hazlo coincidir con otro bidón que tapa una abertura entre las rocas. Una vez juntos estallarán y te permitirá pasar através de la abertura. Sube hasta la superficie y trepa por la cuerda. ¡Por fin terminó esta fase! ¡¡Ufff!!



Corre a la derecha saltando las brasas y evitando tocarlas (quedarías reducido a cenizas). Cuando no puedas continuar espera que llegue un dragón volador y salta hacia él para poder subir a la plataforma superior. Salta a la derecha.
Una vez abajo evita o elimina las bolas rodantes que aparecerán y salta hacia el dragón volador para subir por las plataformas donde salen los bloques de piedra. Sigue subiendo y encontrarán a la derecha la salida.

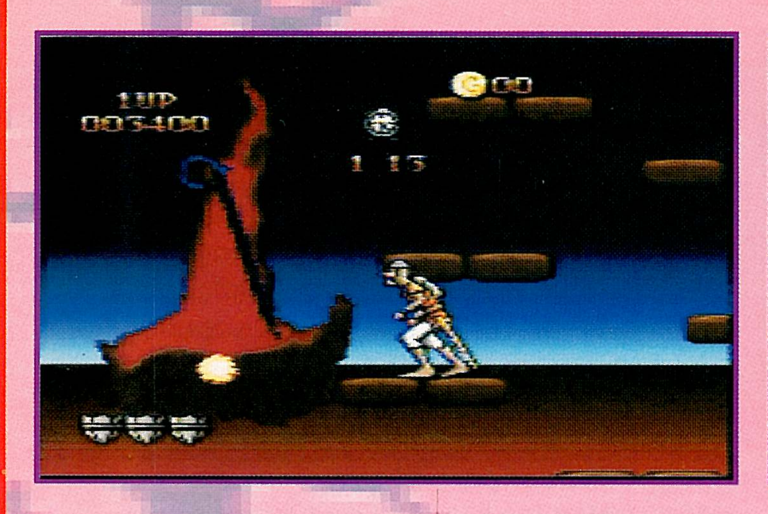


Sube a la plataforma y déjate bajar hasta donde está la serpiente. Desde allí salta a la derecha y sube por la cuerda hasta el final. Camina a la derecha y salta sobre la base móvil. Baja sobre ella hasta la tercera plataforma a la derecha (hay otra serpiente). Espera a que aparezca un dragón volador y salta hacia él para para poder llegar hasta la cuerda que hay a la derecha. Trepa por ella hasta el final, súbete a la base móvil y bajando encontrarás la salida a la derecha, en la segunda plataforma.



Baja hacia el río subterráneo y ve a la izquierda flotando evitando la serpiente. Déjate caer hasta encontrar la salida a la derecha. Presta atención al control del botón B pues si rebotas contra las rocas irás





irremisiblemente hacia el fondo. Continúa a la derecha. Cuando no tengas rocas arriba sube y trepa por la liana de la derecha. Sube a las plataformas de la derecha para poder saltar hacia la izquierda. Salta sobre la plataforma inferior. Una vez que encuentres el bidón debes empujarlo hacia la derecha todo lo que puedas hasta dejarlo caer en el agua. Casi en el fondo encontrarás otro bidón. Debes hacer coincidir los dos bidones para poder abrir el pasadizo por el que te internarás. Sube y allí estará la salida.



MAPA 17

La salida se encuentra al final de la derecha. Ve hacia allí y salta sobre la cuerda. Trepa y ya está. Sencillo.

LAS ARMAS

Hay tres armas opcionales que Dirk podrá utilizar a lo largo del juego, además de su espada de la que podrá disponer siempre.

■ **ESPADA:** Su fiel compañera y la más potente. Asesta un terrible golpe que acaba con cualquier enemigo siempre que esté a su alcance.

■ **HACHA:** Es arrojadiza, pero la más débil.

■ **PUÑAL:** También se puede lanzar. Util en saltos donde los enemigos se encuentran en la otra plataforma.

■ **ESTRELLA VOLADORA:** Es la más potente de las armas opcionales. Emplea la técnica del boomerang, por lo que puede golpear a Dirk en su retorno.



MAPA 18 : EL FANTASMA ROJO

Al igual que con la Gran Serpiente y el Murciélago, debes lanzar tus armas sobre él, cuidando de no ser tocado y evitando las bolas de energía que lanza. La contraseña tras completar el nivel es: A6 B8 C2 D3



MAPA 19

De nuevo en el exterior, debes encaminarte a la derecha y saltar hasta caer abajo a la derecha, donde una nube comenzará a lanzar rayos. Espera a que aparezca la base móvil y súbete. Te elevará y deberás saltar a la derecha. Baja por la cuerda y sube hacia la plataforma con los barriles teniendo cuidado con un barril que rodará hacia tí. Sáltalo. Alcanza la cuerda que encontrarás a la derecha y trepa por ella. Una vez arriba del todo, sube a la base móvil y salta a la derecha antes de llegar a mitad del recorrido sobre la otra base, volviendo a saltar a la derecha sobre la plataforma de la serpiente. Sube por la rampa y tira a continuación a la derecha. Si saltas a la derecha encontrarás la salida que lleva al mapa 20, pero si bajas sobre la base móvil y saltas a la derecha, encontrarás la salida que te conducirá al mapa 21.



MAPA 20

Corre hasta la última cuerda del final y descendiende por ella. Sube por la cuerda de la derecha y baja por la siguiente, dejándote



caer a la izquierda para entrar en el primer nivel que se abre. Baja por la cuerda que encontrarás y corre a la izquierda. Hallarás una cuerda. Súbela. Una vez que llegues arriba ve a la izquierda y baja por la siguiente, dejándote caer para bajar más rápido. Al final encontrarás la salida (sólo te conducirá al mapa 19).

MAPA 21

Nada más salir encontrarás una base móvil a la altura de la cabeza de Dirk. Esta base es la clave fundamental de la fase, ya que deberás ir empujándola hacia la izquierda hasta el final, y allí utilizarla como trampolín para poder acceder a la plataforma que se encuentra más a la izquierda y encontrar la salida (última), que te conducirá al mismo corazón de la fortaleza y combatir con el dragón Singe. Recuerda que también puedes trepar por el mástil de las banderas.
Al concluir la fase se mostrará la contraseña:
A8 B3 C1 D2

MAPA 22: LA BATALLA CON SINGE

Deberás atravesar un pequeño arenal deshaciéndote de serpientes y murciélagos. Al final encontrarás al temible Dragón que te lanzará llamaradas de fuego de sus fauces. Esquívalas y lanza repetidamente tus armas sobre él. La princesa Daphne depende de tí ¿Vas a fallarle ahora que has llegado tan lejos?

ENRIQUE REX

CONSEJOS GENERALES

- Rompe con la espada todas las joyas que encuentres a tu paso. Los escudos son la esencia de tu supervivencia y para acabar el juego necesitarás todos los que encuentres y más.

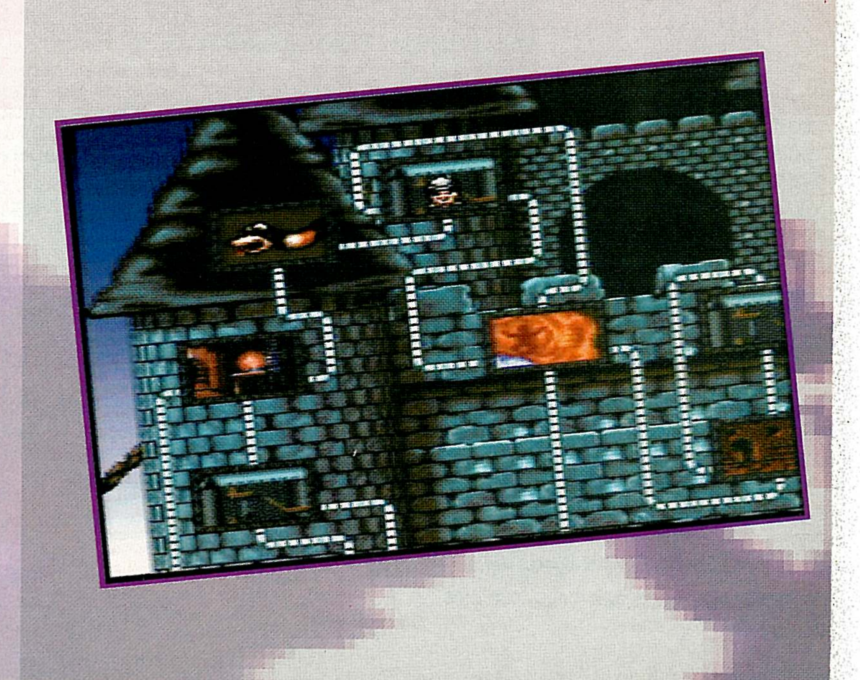
- Algunas plataformas son inaccesibles para el salto de Dirk. La única manera de acceder a ellos es saltar hacia algún enemigo para conseguir impulso, a pesar de perder un escudo. Aplícate el primer consejo.

- Cuando te enfrentes a algún enemigo de fin de nivel no lo hagas con las estrellas voladoras, acabarás suicidándote. Lo más recomendable es hacerlo con el puñal.

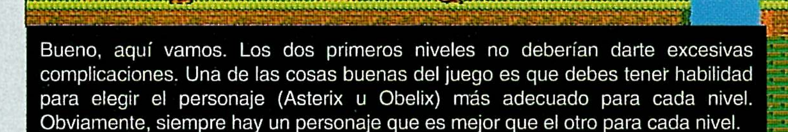
- Los calderos de las murallas hacen que la plataforma sea resbaladiza. Ten cuidado cuando estés cerca de uno.

- Recuerda que mientras Dirk esté nadando no puede utilizar sus armas y la única manera de sobrevivir es evitar las alimañas acuáticas.

- Tómate las cosas con calma en la pantalla de contraseña. Hay tiempo suficiente y es más importante ser preciso que rápido.



Nivel 1-1 (Asterix)



Bueno, aquí vamos. Los dos primeros niveles no deberían darte excesivas complicaciones. Una de las cosas buenas del juego es que debes tener habilidad para elegir el personaje (Asterix u Obelix) más adecuado para cada nivel. Obviamente, siempre hay un personaje que es mejor que el otro para cada nivel.

Aquí está Asterix en un cuarto secreto. Mantén tus ojos bien abiertos, porque hay varios cuartos secretos que es posible que encuentres. Dentro de ellos hay montones de power-ups.

Para llegar a este cuarto secreto sólo tienes que hacer lo siguiente: escala hasta llegar al pozo, mira hacia el muro y salta hacia la izquierda. Deberás atravesar el muro.

Obelix está un poco gordo, pero será capaz de saltar este abismo sin el más mínimo problema.

Como has superado con tanto valor los agujeros, aparecerá un romano para luchar contra ti. Pega un buen puñetazo justo antes de aterrizar para deshacerte de él.

Nivel 1-1 (Obelix)

Tan pronto como aterrices en esta plataforma, corre hacia la derecha o tendrás un desagradable final.

Este es el primer nivel en el que puedes elegir el carácter con el que deseas jugar. La ventaja de escoger a Asterix es que es más pequeño y puede atravesar abismos más grandes. Obelix por el contrario es más pesado, pero puede destruir los bloques con gran facilidad. Normalmente deberías ser tú el que eligieras uno de los dos personajes. Sin embargo, teniendo estos mapas puedes ver con antelación que personaje te va a ser más útil. Nosotros hemos elegido el que creemos que es más adecuado. Nota: muy a menudo cada nivel será muy diferente según cual sea el personaje que elijamos.

Aquí estás de nuevo en lo alto, en un cuarto secreto fácil de encontrar y no excesivamente recompensante.

Nivel 2-1 (Asterix)

Para entrar en este cuarto secreto, cae en la parte derecha de la plataforma, y continúa pulsando la tecla de la derecha hasta entrar en un túnel que te conducirá hasta el cuarto secreto.

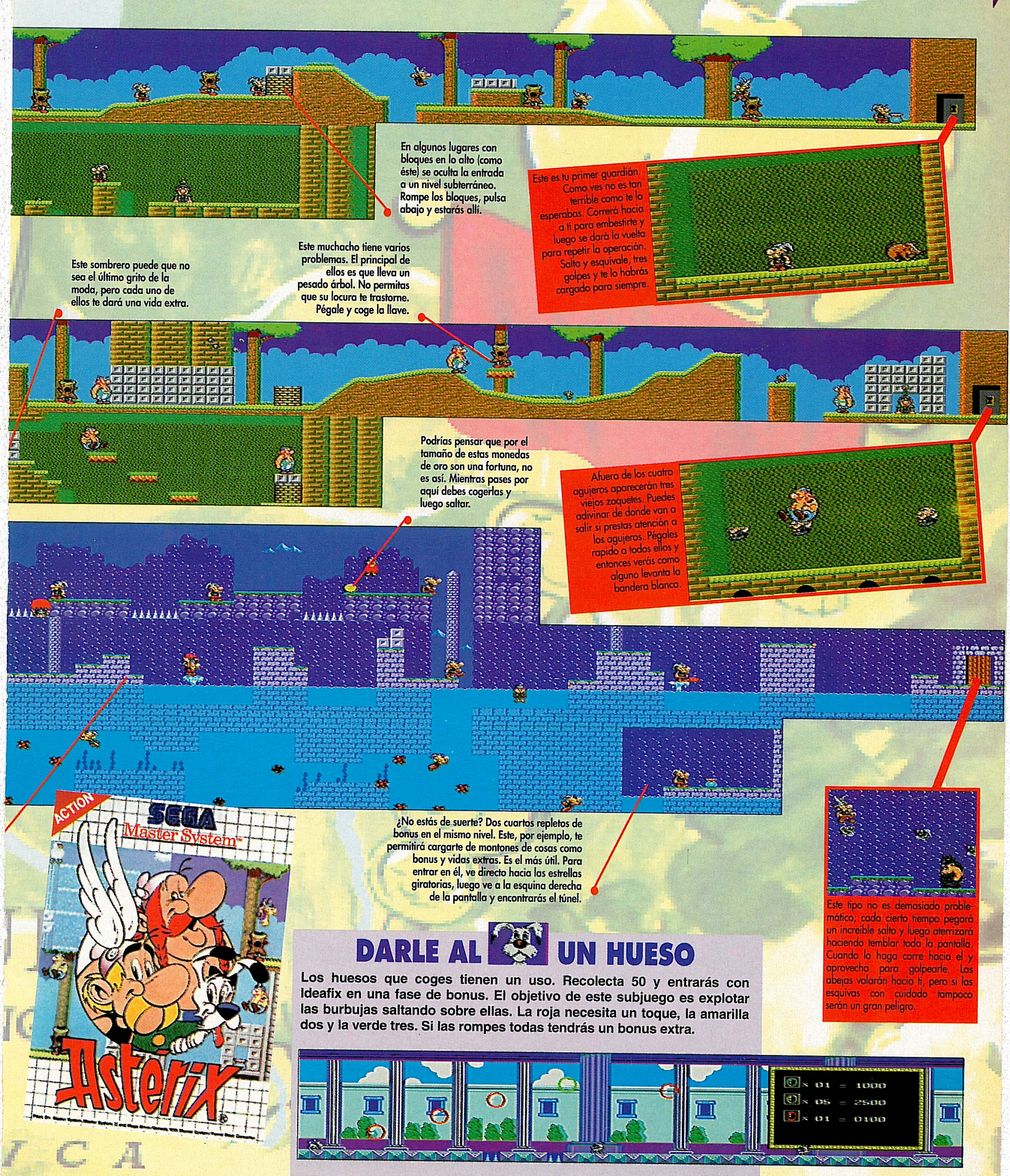
Estas plataformas giratorias pueden ser un fastidio. Lo mejor es seguir moviéndote y no estar encima de ellas durante mucho tiempo.

Esta es la estrategia para pasar el agua. Situáte en la esquina y arroja una poción, la poción generará una fuente. Salta sobre ella y repite la misma operación hasta pasar el abismo.

MASTER SYSTEM

ASTERIX

Este juego para la Master System de Sega es absolutamente formidable. Es grande, está lleno de innovaciónes, de niveles secretos y estrategias alternativas para llegar al final. Es más, dentro están todos los personajes creados por Goscinny y Uderzo: Asterix, Obelix, Ideafix, Abracurcis, Asuracenturis, el bardo, etc, ¡ah!,y por supuesto, los desdichados invasores romanos. En las siguientes paginas están recogidos todos los mapas del juego, y otra infromación igual de valiosa: las tácticas para salir victorioso de los ocho niveles de este juego y sus varios subniveles. Esperamos que con ello ayudéis a vuestros héroes a darle una buena zurra a esos romanos.



En algunos lugares con bloques en lo alto (como éste) se oculta la entrada a un nivel subterráneo. Rompe los bloques, pulsa abajo y estarás allí.

Este es tu primer guardián. Como ves no es tan terrible como te lo esperabas. Correrá hacia a ti para embestirte y luego se dará la vuelta para repetir la operación. Salta y esquívale, tres golpes y te lo habrás cargado para siempre.

Este sombrero puede que no sea el último grito de la moda, pero cada uno de ellos te dará una vida extra.

Este muchacho tiene varios problemas. El principal de ellos es que lleva un pesado árbol. No permitas que su locura te trastorne. Pégale y coge la llave.

Podrías pensar que por el tamaño de estas monedas de oro son una fortuna, no es así. Mientras pases por aquí debes cogerlas y luego saltar.

Afuera de los cuatro agujeros aparecerán tres viejos zoquetes. Puedes adivinar de donde van a salir si prestas atención a los agujeros. Pégales rapido a todos ellos y entonces verás como alguno levanta la bandera blanca.

¿No estás de suerte? Dos cuartos repletos de bonus en el mismo nivel. Este, por ejemplo, te permitirá cargarte de montones de cosas como bonus y vidas extras. Es el más útil. Para entrar en él, ve directo hacia las estrellas giratorias, luego ve a la esquina derecha de la pantalla y encontrarás el túnel.

Este tipo no es demasiado problemático; cada cierto tiempo pegará un increible salto y luego aterrizará haciendo temblar toda la pantalla. Cuando lo haga corre hacia el y aprovecha para golpearle. Las abejas volarán hacia ti, pero si las esquivas con cuidado tampoco serán un gran peligro.

DARLE AL [Ideafix] UN HUESO

Los huesos que coges tienen un uso. Recolecta 50 y entrarás con Ideafix en una fase de bonus. El objetivo de este subjuego es explotar las burbujas saltando sobre ellas. La roja necesita un toque, la amarilla dos y la verde tres. Si las rompes todas tendrás un bonus extra.



Nivel 2-2 (Asterix)

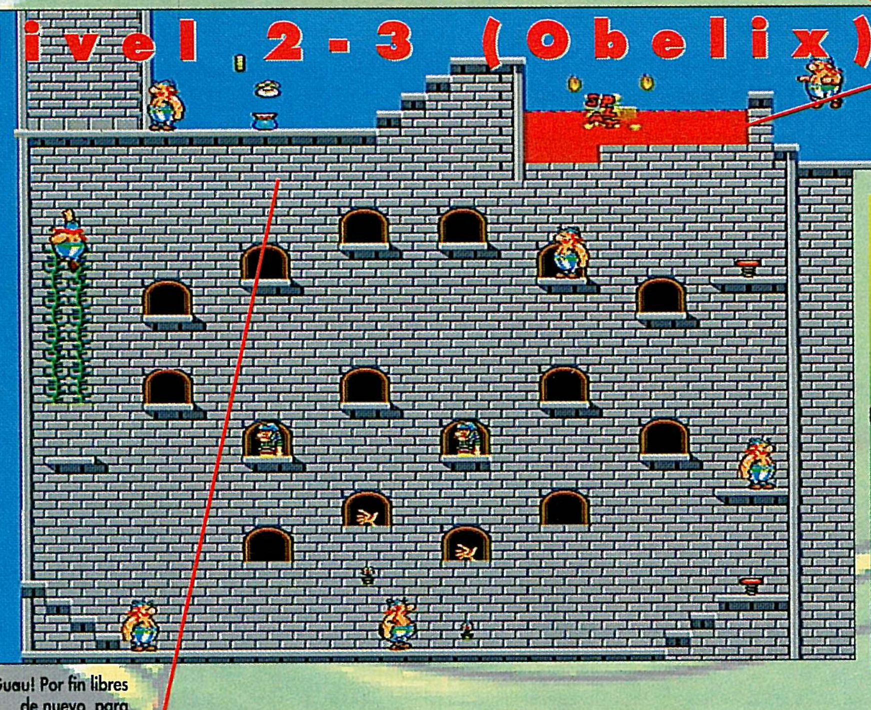
No puedes permitirte permanecer ni un segundo en este escenario que está continuamente scrollando de derecha a izquierda. Es bastante corto, pero hay un montón de partes complicadas que te pueden dejar fuera de juego si no estás preparado. El mejor personaje que puedes elegir para este nivel es Asterix. Es rápido y pequeño. De todas formas, no es tan importante la elección, porque pasarás de nivel sin demasiados problemas.

Aquí tendrás que utilizar la importantísima poción de barro y arrojarla para pasar por esta zona.

Vigila que esta lava no te queme los zapatos, porque está calentita. El truco está en ir arrojando las bombas de barro a medida que vamos pasando, para hacer un camino de esta manera.

Nivel 2-3 (Obelix)

Este nivel es largo. Hay montones de bloques para romper, por lo que el personaje más adecuado es Obelix. El comienzo es bastante simple, salta de ventana en ventana. Los guardias se asomarán de vez en cuando y tendrás que esquivarlos. Como siguen un orden fijo es bastante fácil evitarlos. Pasar a través de la lava lleva bastante práctica. Asciende y arroja el barro desde arriba, y no deberías tener muchos poblemas para pasar. Hay un cuarto secreto en este nivel repleto de cosas interesantes.



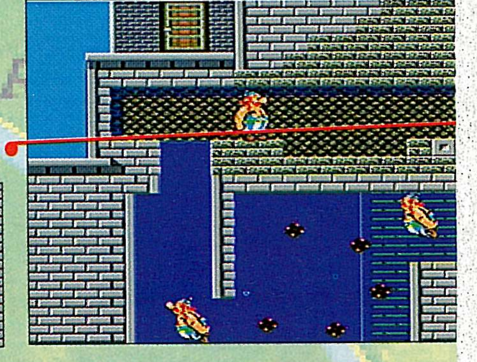


¡Guau! Por fin libres de nuevo para coger una de esas ollas llenas de bonus.

Salida B

Este nivel de bonus te proporcionará muchos bonus, comida, monedas y vidas extras. Vigila a este chico porque seguro que te va a arrojar algo.

Esta parte está llena de bloques. Hasta que no los rompas no sabrás lo que hay debajo de ellos.

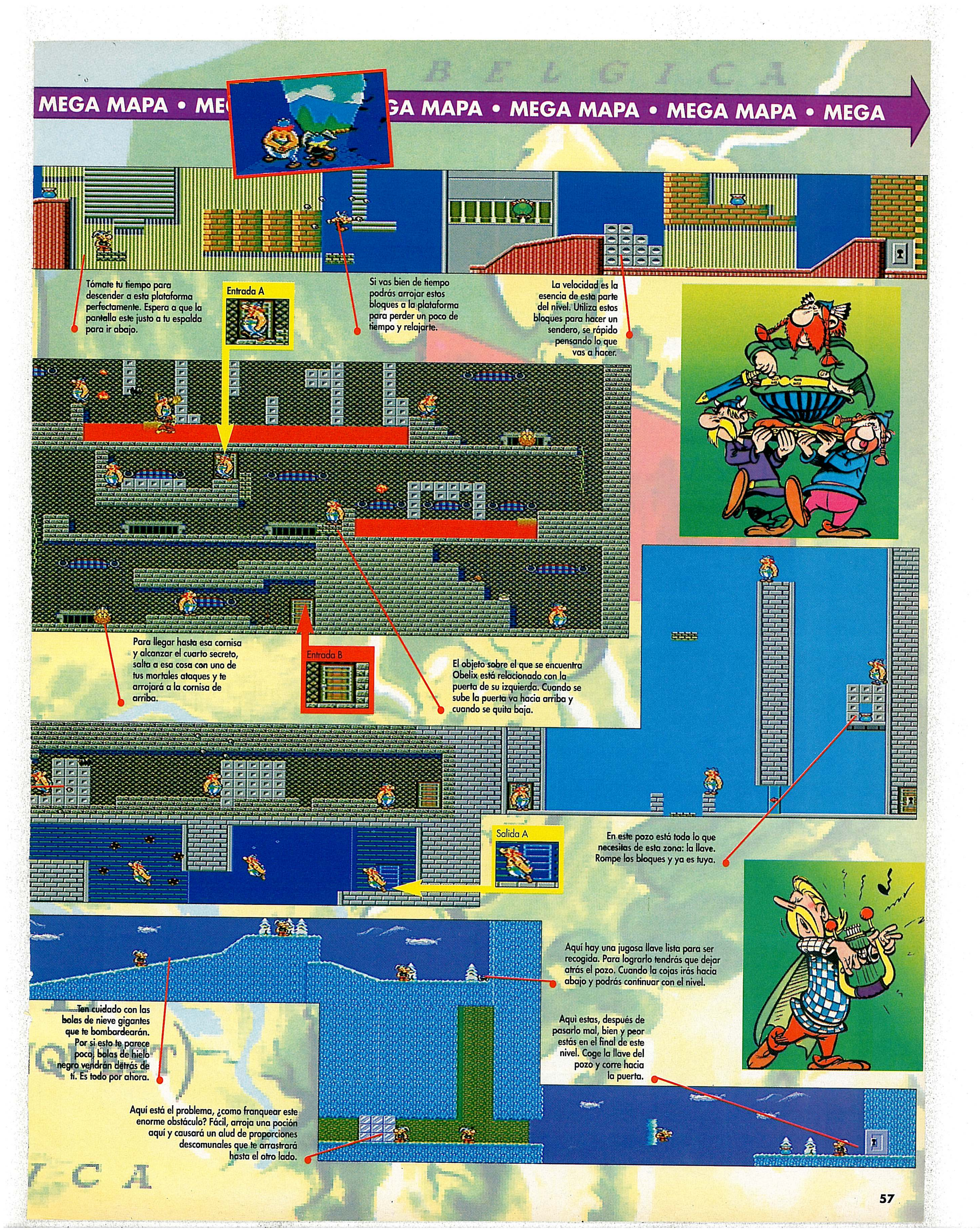


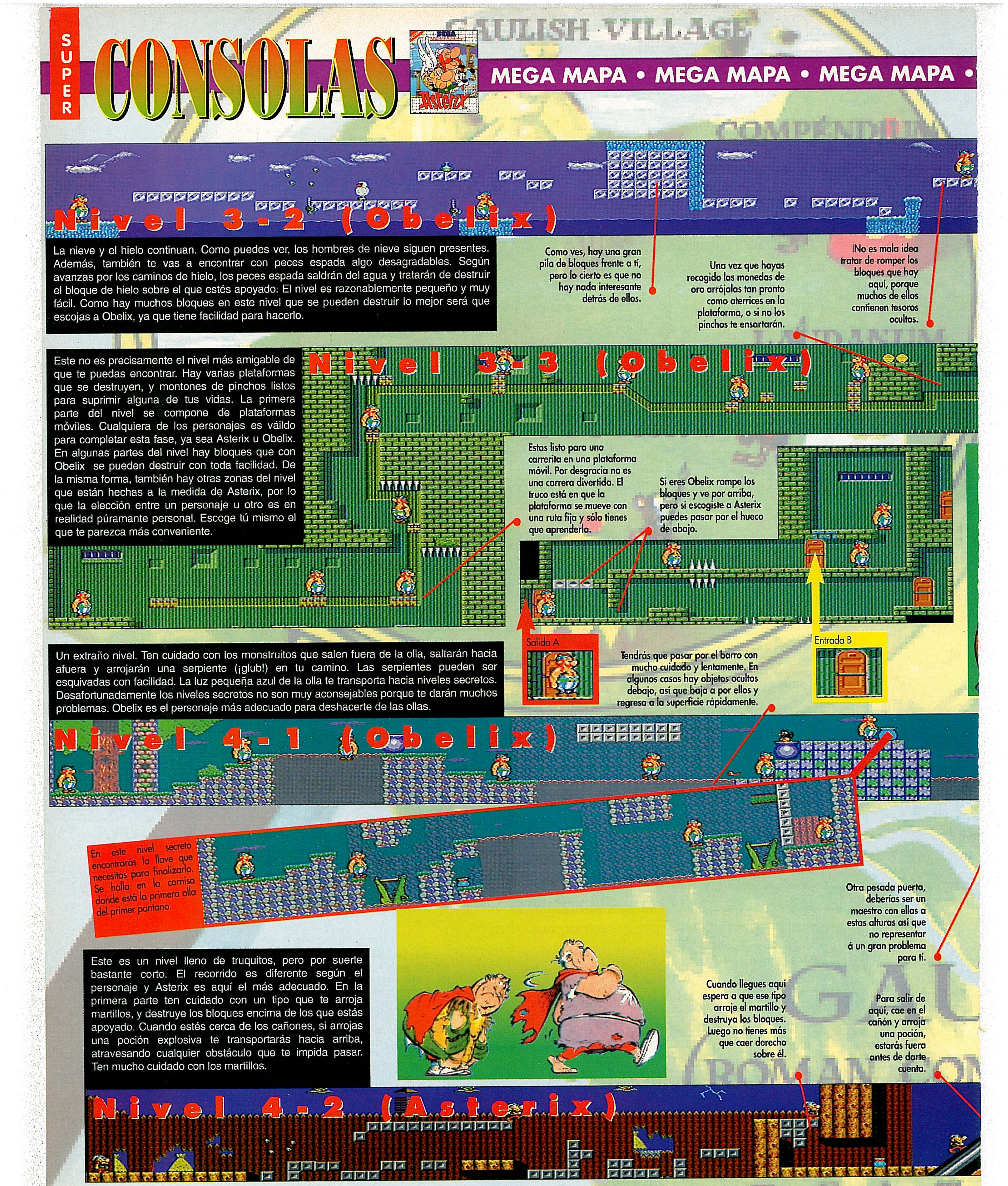
Nivel 3-1 (Asterix)

Aunque sea un nivel corto te reserva algunas sorpresas. Cuidado con el hombre de nieve y los guardianes romanos. Te arrojarán una gran cantidad de bolas de nieve que si te dan rebotarán contra ellos. Hacia el final del nivel hay una vida extra que te espera. También hay un abismo que tendrás que saltar para conservar la vida. Asterix es el mejor personaje para este nivel.

Ah, un bonito muñeco de nieve. La pena es que no sea muy amistoso que se diga, porque si te acercas te lanzará una enorme bola de nieve.




BELGICA
Tómate tu tiempo para descender a esta plataforma perfectamente. Espera a que la pantalla este justo a tu espalda para ir abajo.
Entrada A
Si vas bien de tiempo podrás arrojar estos bloques a la plataforma para perder un poco de tiempo y relajarte.
La velocidad es la esencia de esta parte del nivel. Utiliza estos bloques para hacer un sendero, se rápido pensando lo que vas a hacer.
Para llegar hasta esa cornisa y alcanzar el cuarto secreto, salta a esa cosa con uno de tus mortales ataques y te arrojará a la cornisa de arriba.
Entrada B
El objeto sobre el que se encuentra Obelix está relacionado con la puerta de su izquierda. Cuando se sube la puerta va hacia arriba y cuando se quita baja.
Salida A
En este pozo está todo lo que necesitas de esta zona: la llave. Rompe los bloques y ya es tuya.
Aquí hay una jugosa llave lista para ser recogida. Para lograrlo tendrás que dejar atrás el pozo. Cuando la cojas irás hacia abajo y podrás continuar con el nivel.
Ten cuidado con las bolas de nieve gigantes que te bombardearán. Por si esto te parece poco, bolas de hielo negro vendrán detrás de tí. Es todo por ahora.
Aquí estas, después de pasarlo mal, bien y peor estás en el final de este nivel. Coge la llave del pozo y corre hacia la puerta.
Aquí está el problema, ¿como franquear este enorme obstáculo? Fácil, arroja una poción aquí y causará un alud de proporciones descomunales que te arrastrará hasta el otro lado.



Nivel 3-2 (Obelix)

La nieve y el hielo continuan. Como puedes ver, los hombres de nieve siguen presentes. Además, también te vas a encontrar con peces espada algo desagradables. Según avanzas por los caminos de hielo, los peces espada saldrán del agua y tratarán de destruir el bloque de hielo sobre el que estés apoyado: El nivel es razonablemente pequeño y muy fácil. Como hay muchos bloques en este nivel que se pueden destruir lo mejor será que escojas a Obelix, ya que tiene facilidad para hacerlo.

Como ves, hay una gran pila de bloques frente a tí, pero lo cierto es que no hay nada interesante detrás de ellos.

Una vez que hayas recogido las monedas de oro arrójalas tan pronto como aterrices en la plataforma, o si no los pinchos te ensartarán.

¡No es mala idea tratar de romper los bloques que hay aquí, porque muchos de ellos contienen tesoros ocultos.

Nivel 3-3 (Obelix)

Este no es precisamente el nivel más amigable de que te puedas encontrar. Hay varias plataformas que se destruyen, y montones de pinchos listos para suprimir alguna de tus vidas. La primera parte del nivel se compone de plataformas móviles. Cualquiera de los personajes es válido para completar esta fase, ya sea Asterix u Obelix. En algunas partes del nivel hay bloques que con Obelix se pueden destruir con toda facilidad. De la misma forma, también hay otras zonas del nivel que están hechas a la medida de Asterix, por lo que la elección entre un personaje u otro es en realidad púramante personal. Escoge tú mismo el que te parezca más conveniente.

Estas listo para una carrerita en una plataforma móvil. Por desgracia no es una carrera divertida. El truco está en que la plataforma se mueve con una ruta fija y sólo tienes que aprenderla.

Si eres Obelix rompe los bloques y ve por arriba, pero si escogiste a Asterix puedes pasar por el hueco de abajo.

Salida A

Entrada B

Tendrás que pasar por el barro con mucho cuidado y lentamente. En algunos casos hay objetos ocultos debajo, así que baja a por ellos y regresa a la superficie rápidamente.

Nivel 4-1 (Obelix)

Un extraño nivel. Ten cuidado con los monstruitos que salen fuera de la olla, saltarán hacia afuera y arrojarán una serpiente (¡glub!) en tu camino. Las serpientes pueden ser esquivadas con facilidad. La luz pequeña azul de la olla te transporta hacia niveles secretos. Desafortunadamente los niveles secretos no son muy aconsejables porque te darán muchos problemas. Obelix es el personaje más adecuado para deshacerte de las ollas.

En este nivel secreto encontrarás la llave que necesitas para finalizarlo. Se halla en la cornisa donde está la primera olla del primer pantano.

Otra pesada puerta, deberías ser un maestro con ellas a estas alturas así que no representar á un gran problema para tí.

Nivel 4-2 (Asterix)

Este es un nivel lleno de truquitos, pero por suerte bastante corto. El recorrido es diferente según el personaje y Asterix es aquí el más adecuado. En la primera parte ten cuidado con un tipo que te arroja martillos, y destruye los bloques encima de los que estás apoyado. Cuando estés cerca de los cañones, si arrojas una poción explosiva te transportarás hacia arriba, atravesando cualquier obstáculo que te impida pasar. Ten mucho cuidado con los martillos.

Cuando llegues aquí espera a que ese tipo arroje el martillo y destruya los bloques. Luego no tienes más que caer derecho sobre él.

Para salir de aquí, cae en el cañón y arroja una poción, estarás fuera antes de darte cuenta.

BELGICA

MEGA MAPA • MEGA MAPA • MEGA MAPA • MEGA MAPA • MEGA MAPA • MEGA

En esta olla encontrarás un power up, que te será muy útil para conseguir acabar el nivel.

Esta olla contiene una valiosa poción de fuego. Con ella podrás hacer una corriente de fuego delante de ti, que te será muy útil para derretir los bloques de hielo.

Entrada A

Una de estas ollas contiene una llave; la otra está llena de objetos útiles. Si golpeas primero la llave perderás los objetos. Por desgracia su situación es aleatoria, así que deberás confiar en la suerte para elegir el primero a romper.

La velocidad es la esencia para atravesar esta zona, porque las plataformas se caen con facilidad. La ruta más segura es ir hasta arriba y luego bajar hasta los tres bloques de la parte inferior.

¡Si elegiste a Asterix, podrás pasar por aquí, aunque no hay nada interesante, así que mejor hubiera sido tener la fortaleza de Obelix.

Este muchacho es realmente lo que parece , aunque no sea nada fiero. La única cosa con la que tendrás que tener cuidado son las bolas de nieve que caen del techo.

Salida B

No es mucho para un nivel secreto. De hecho no hay nada interesante en él.

Gracias a esta puente podrás cruzar al otro lado y continuar tu camino hacia el final del nivel.

Puedes evitar esos nenúfares utilizando el cañón de la izquierda para saltar por encima de ellos.

Otro cañon. Salta dentro de él y te llevará a una sección oculta. Hay dos ollas en ella.

Detrás de esta puerta encontrarás una de las dos salidas. En una de ellas tendrás que luchar contra un guardián de final de fase.

Este es el nivel más largo de todo el juego, pero no permitas que esto te asuste porque es muy fácil. Hay varias partes bastante complicadas como las pesadas plataformas y el guardián de final de fase. Hay varias vidas extra repartidas en todo el nivel, así que toma buena nota de donde están. La ruta para un personaje y otro es diferente y ambas tienen sus inconvenientes, la elección es personal por tanto.

Estas irritantes bolas no deberían ser un problema. Siguen una secuencia fija y es fácil esquivarlas.

Aquí es donde los personajes se separan. Obelix rompe los bloques, mientras que Asterix pasa por debajo y llega a la olla.

Nivel 4-3 (Asterix)

Esta vida extra es muy apetitosa, pero es imposible cogerla y conseguir salir fuera antes de que la puerta se cierre y te atrape dentro.

Un nivel bastante fácil a decir verdad, aunque para completarlo no tendrás más remedio que alcanzar las telarañas. Esta sección es bastante difícil, y la mejor estrategia es tomarte tu tiempo y no precipitarte. Mantente alejado de las arañas y si no puedes, pégalas.

Nivel 5-3 (Obelix)

Estas telarañas son complicadas. Para empezar, salta sobre la plataforma tan pronto como puedas. Luego será más difícil, pero recuerda siempre que las arañas pueden ser derribadas de su posición.

Estos guijarros de piedra son un verdadero fastidio porque no dejan de caer desde lo alto de la pantalla.

Para recompensarte por el duro trabajo que has realizado hasta llegar aquí el programador ha puesto una olla llena de power ups.

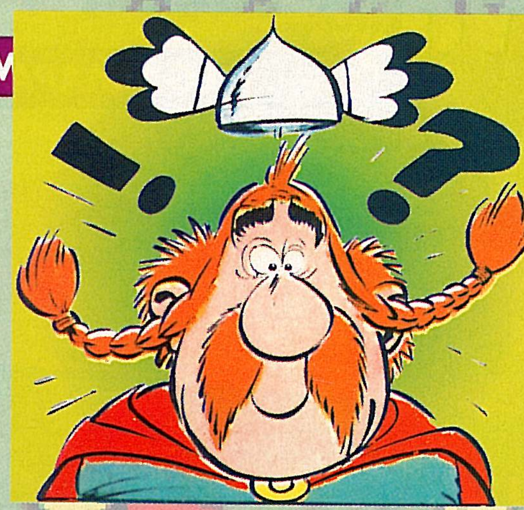
No consientas que estas puertas te causen demasiados problemas. Espera a que caigan la mayoría de ellas antes de empezar a caminar. Luego pasa por encima de ellas.

Estas burbujas parecen muy ligeras para tí que eres muy pesado, pero sorprendentemente pueden aguantar tu peso. Lo mejor es esperar a que las burbujas alcancen una altura considerable antes de saltar sobre ellas.

Este es otro nivel bueno para jugarlo. Pasar por las burbujas puede ser algo difícil pero una vez que le hayas cogido el tranquillo podrás saltar de una a otra con la gracia de un bailarín. La parte de abajo te puede causar más problemas, para pasar el pantano de barro usa las técnicas aprendidas en niveles anteriores.

Nivel 5-2 (Obelix)





• MEGA MAPA • MEGA

Ten cuidado cuando vayas por estos escalones ya que salen disparos de fuego de ellos. Siguen un orden fijo, así que estúdialo y luego pasa.

Estas rocas causan pocos problemas porque no te dejan ascender. Caen desde el techo de forma aleatoria así que lo mejor es que intentes subir lo más rápido posible.

Esta plataforma se romperá si tratas de subir encima de ella. Lo mejor que puedes hacer es arrojar una poción en la plataforma y esperar a que se hagan agujeros en la pared.

Esta es aparentemente la mejor salida del nivel que puedes escoger porque irás derecho al guardián y al siguiente nivel.

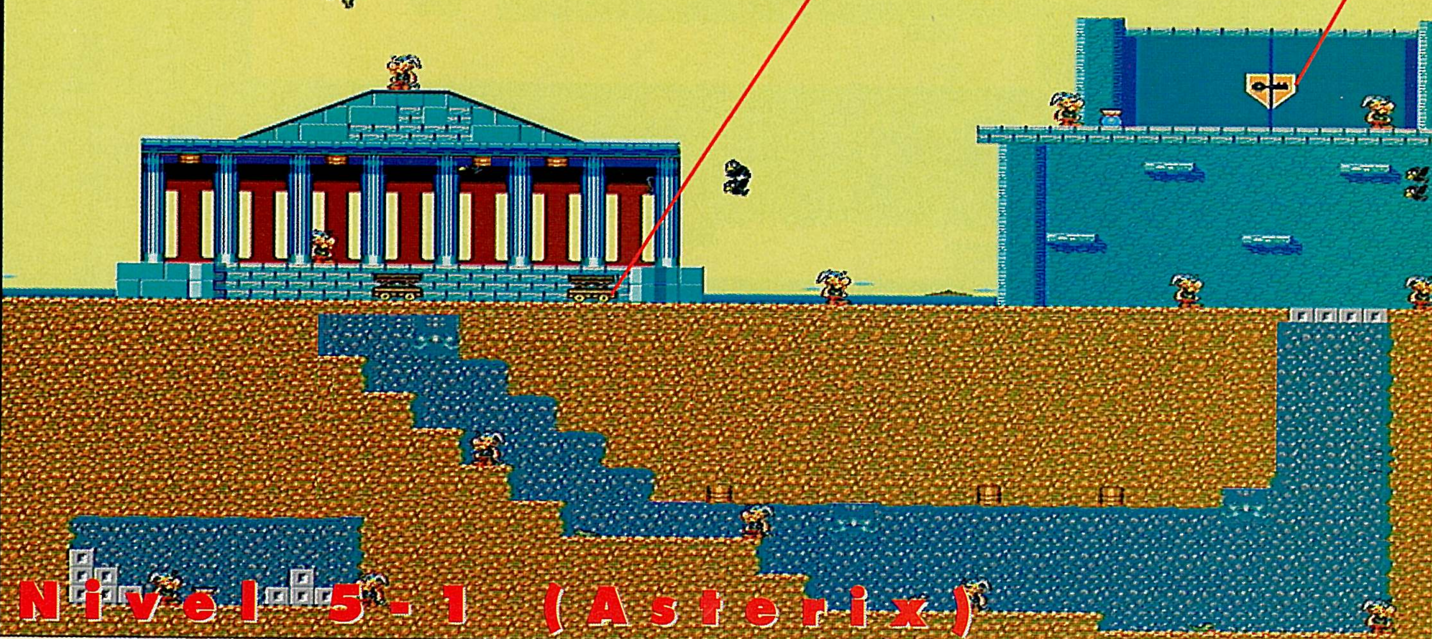
Este guardián es complicado de eliminar porque se mueve diagonalmente y está bloquedo por una roca. La forma de acabar con él es ponerse entre él y la roca y golpearle en la cabeza.

Este pajaro tiene la llave que te hace falta para pasar de nivel. Después de volar hacia delante y hacia atrás se precipitará sobre tí. Es el momento para quitarle la llave.

Para coger la dichosa llave debes transportarte al techo del edificio. Sólo puedes coger el tablero si vas a través del tunel superior.

Esta magnífica puerta es la salida para el siguiente nivel. Como podrás comprobar, está cerrada pero... ¿dónde esta la llave?

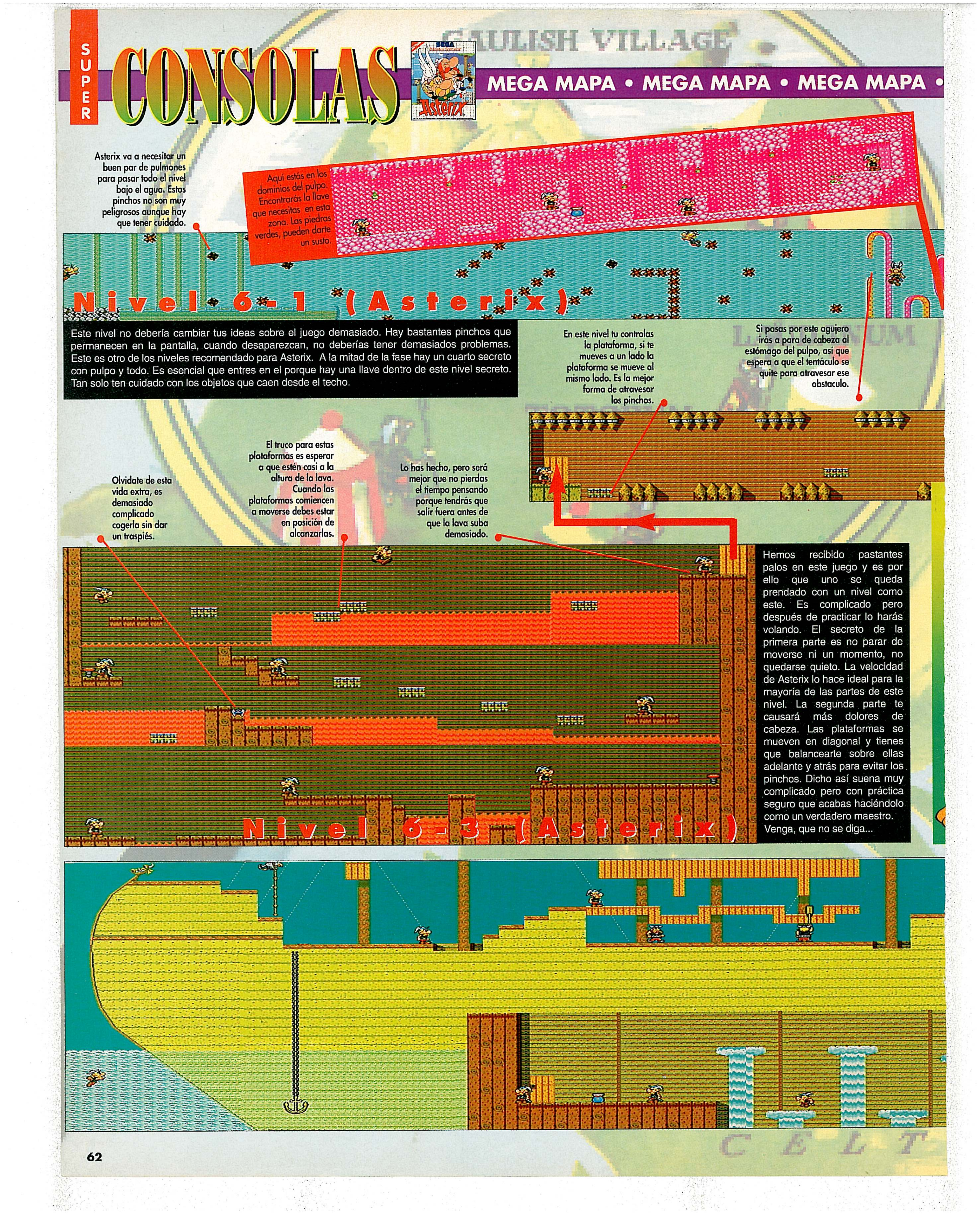
Este pequeño nivel es muy fácil y agradable... después de la tempestad llega la calma. Mantén los ojos abiertos porque hay un montón de objetos útiles. El cuarto secreto de la esquina superior izquierda puede ser encontrado con facilidad. Lo dificil es conseguir salir de e´l, porque hace falta bastante paciencia. Hay caminos distintos para cada personaje y Asterix es en nuestraopinión el más adecuado.





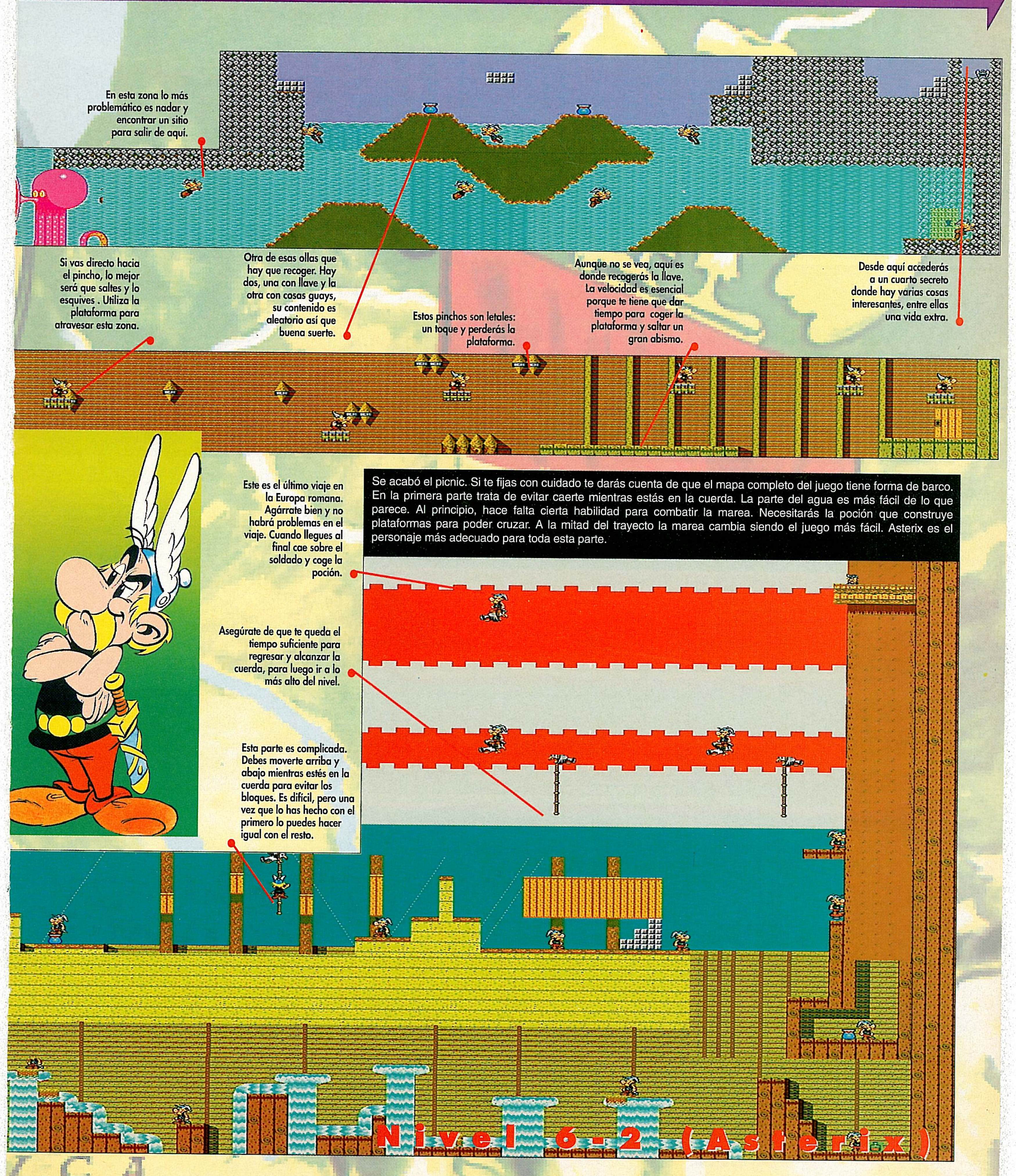
La llave está alrededor de este área del nivel, pero tendrás que cogerla rápido para evitar esta bola de piedra que viene contra tí. Es fácil esquivarla cuando tienes espacio para saltar.

Aquí está el comienzo de un nivel, y todo listo para que lo descubras.

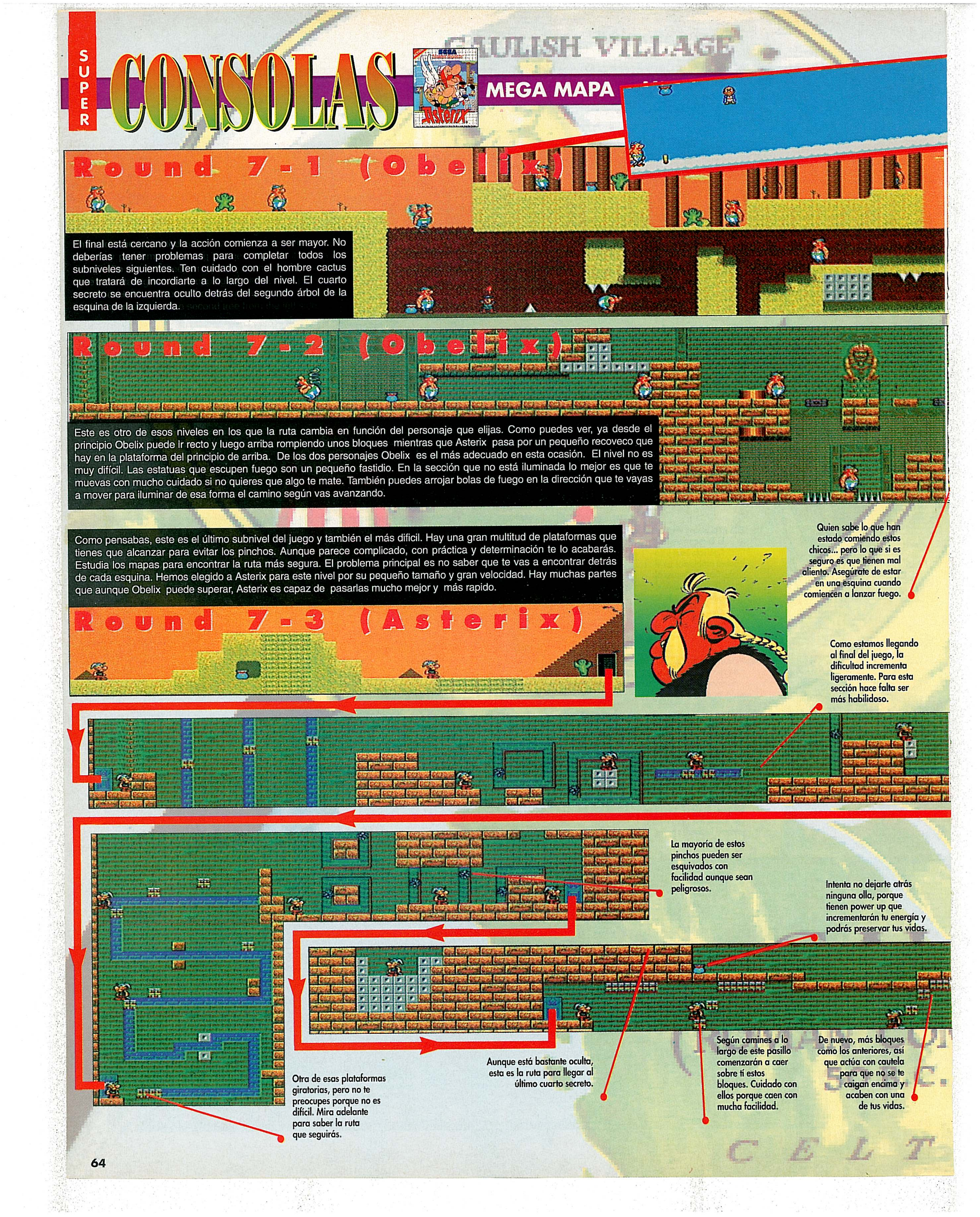


Este nivel no debería cambiar tus ideas sobre el juego demasiado. Hay bastantes pinchos que permanecen en la pantalla, cuando desaparezcan, no deberías tener demasiados problemas. Este es otro de los niveles recomendado para Asterix. A la mitad de la fase hay un cuarto secreto con pulpo y todo. Es esencial que entres en el porque hay una llave dentro de este nivel secreto. Tan solo ten cuidado con los objetos que caen desde el techo.

Hemos recibido pastantes palos en este juego y es por ello que uno se queda prendado con un nivel como este. Es complicado pero después de practicar lo harás volando. El secreto de la primera parte es no parar de moverse ni un momento, no quedarse quieto. La velocidad de Asterix lo hace ideal para la mayoría de las partes de este nivel. La segunda parte te causará más dolores de cabeza. Las plataformas se mueven en diagonal y tienes que balancearte sobre ellas adelante y atrás para evitar los pinchos. Dicho así suena muy complicado pero con práctica seguro que acabas haciéndolo como un verdadero maestro. Venga, que no se diga...



BELGICA
MEGA MAPA • MEGA MAPA • MEGA MAPA • MEGA MAPA • MEGA MAPA • MEGA
En esta zona lo más problemático es nadar y encontrar un sitio para salir de aquí.
Si vas directo hacia el pincho, lo mejor será que saltes y lo esquives . Utiliza la plataforma para atravesar esta zona.
Otra de esas ollas que hay que recoger. Hay dos, una con llave y la otra con cosas guays, su contenido es aleatorio así que buena suerte.
Estos pinchos son letales: un toque y perderás la plataforma.
Aunque no se vea, aquí es donde recogerás la llave. La velocidad es esencial porque te tiene que dar tiempo para coger la plataforma y saltar un gran abismo.
Desde aquí accederás a un cuarto secreto donde hay varias cosas interesantes, entre ellas una vida extra.
Este es el último viaje en la Europa romana. Agárrate bien y no habrá problemas en el viaje. Cuando llegues al final cae sobre el soldado y coge la poción.
Se acabó el picnic. Si te fijas con cuidado te darás cuenta de que el mapa completo del juego tiene forma de barco. En la primera parte trata de evitar caerte mientras estás en la cuerda. La parte del agua es más fácil de lo que parece. Al principio, hace falta cierta habilidad para combatir la marea. Necesitarás la poción que construye plataformas para poder cruzar. A la mitad del trayecto la marea cambia siendo el juego más fácil. Asterix es el personaje más adecuado para toda esta parte.
Asegúrate de que te queda el tiempo suficiente para regresar y alcanzar la cuerda, para luego ir a lo más alto del nivel.
Esta parte es complicada. Debes moverte arriba y abajo mientras estés en la cuerda para evitar los bloques. Es difícil, pero una vez que lo has hecho con el primero lo puedes hacer igual con el resto.
Nivel 6-2 (Asterix)
ICA



Round 7-1 (Obelix)

El final está cercano y la acción comienza a ser mayor. No deberías tener problemas para completar todos los subniveles siguientes. Ten cuidado con el hombre cactus que tratará de incordiarte a lo largo del nivel. El cuarto secreto se encuentra oculto detrás del segundo árbol de la esquina de la izquierda.

Round 7-2 (Obelix)

Este es otro de esos niveles en los que la ruta cambia en función del personaje que elijas. Como puedes ver, ya desde el principio Obelix puede ir recto y luego arriba rompiendo unos bloques mientras que Asterix pasa por un pequeño recoveco que hay en la plataforma del principio de arriba. De los dos personajes Obelix es el más adecuado en esta ocasión. El nivel no es muy difícil. Las estatuas que escupen fuego son un pequeño fastidio. En la sección que no está iluminada lo mejor es que te muevas con mucho cuidado si no quieres que algo te mate. También puedes arrojar bolas de fuego en la dirección que te vayas a mover para iluminar de esa forma el camino según vas avanzando.

Quien sabe lo que han estado comiendo estos chicos... pero lo que si es seguro es que tienen mal aliento. Asegúrate de estar en una esquina cuando comiencen a lanzar fuego.

Como pensabas, este es el último subnivel del juego y también el más difícil. Hay una gran multitud de plataformas que tienes que alcanzar para evitar los pinchos. Aunque parece complicado, con práctica y determinación te lo acabarás. Estudia los mapas para encontrar la ruta más segura. El problema principal es no saber que te vas a encontrar detrás de cada esquina. Hemos elegido a Asterix para este nivel por su pequeño tamaño y gran velocidad. Hay muchas partes que aunque Obelix puede superar, Asterix es capaz de pasarlas mucho mejor y más rapido.

Round 7-3 (Asterix)

Como estamos llegando al final del juego, la dificultad incrementa ligeramente. Para esta sección hace falta ser más habilidoso.

La mayoría de estos pinchos pueden ser esquivados con facilidad aunque sean peligrosos.

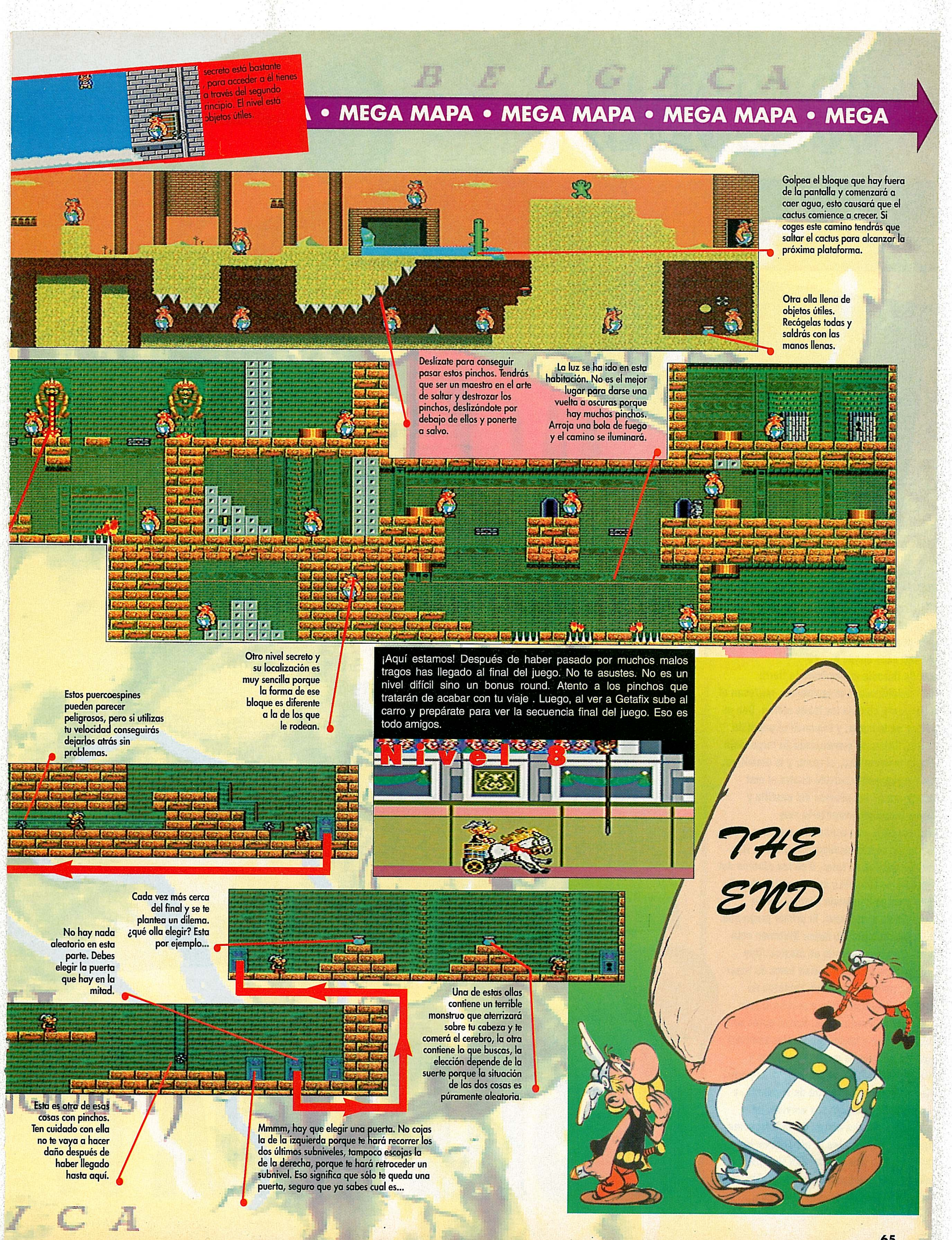
Intenta no dejarte atrás ninguna olla, porque tienen power up que incrementarán tu energía y podrás preservar tus vidas.

Otra de esas plataformas giratorias, pero no te preocupes porque no es difícil. Mira adelante para saber la ruta que seguirás.

Aunque está bastante oculta, esta es la ruta para llegar al último cuarto secreto.

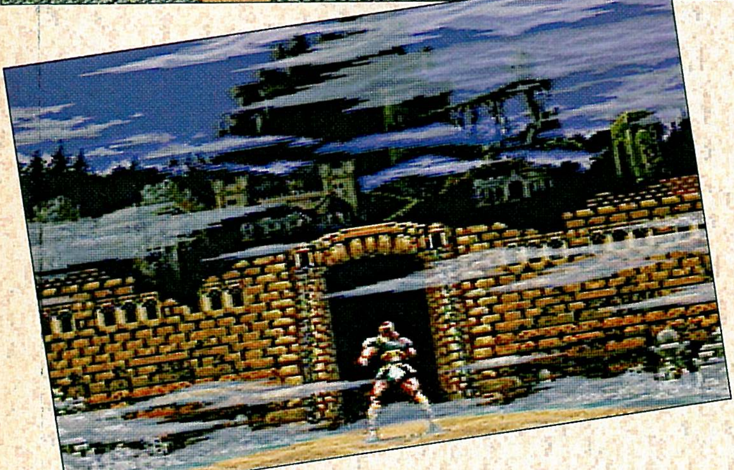
Según camines a lo largo de este pasillo comenzarán a caer sobre ti estos bloques. Cuidado con ellos porque caen con mucha facilidad.

De nuevo, más bloques como los anteriores, así que actúa con cautela para que no se te caigan encima y acaben con una de tus vidas.



secreto está bastante
para acceder a él tienes
a través del segundo
rincipio. El nivel está
objetos útiles.
BELGICA
• MEGA MAPA • MEGA MAPA • MEGA MAPA • MEGA
Golpea el bloque que hay fuera de la pantalla y comenzará a caer agua, esto causará que el cactus comience a crecer. Si coges este camino tendrás que saltar el cactus para alcanzar la próxima plataforma.
Otra olla llena de objetos útiles. Recógelas todas y saldrás con las manos llenas.
Deslízate para conseguir pasar estos pinchos. Tendrás que ser un maestro en el arte de saltar y destrozar los pinchos, deslizándote por debajo de ellos y ponerte a salvo.
La luz se ha ido en esta habitación. No es el mejor lugar para darse una vuelta a oscuras porque hay muchos pinchos. Arroja una bola de fuego y el camino se iluminará.
Otro nivel secreto y su localización es muy sencilla porque la forma de ese bloque es diferente a la de los que le rodean.
Estos puercoespines pueden parecer peligrosos, pero si utilizas tu velocidad conseguirás dejarlos atrás sin problemas.
¡Aquí estamos! Después de haber pasado por muchos malos tragos has llegado al final del juego. No te asustes. No es un nivel difícil sino un bonus round. Atento a los pinchos que tratarán de acabar con tu viaje . Luego, al ver a Getafix sube al carro y prepárate para ver la secuencia final del juego. Eso es todo amigos.
Nivel 8
THE END
Cada vez más cerca del final y se te plantea un dilema. ¿qué olla elegir? Esta por ejemplo...
No hay nada aleatorio en esta parte. Debes elegir la puerta que hay en la mitad.
Una de estas ollas contiene un terrible monstruo que aterrizará sobre tu cabeza y te comerá el cerebro, la otra contiene lo que buscas, la elección depende de la suerte porque la situación de las dos cosas es púramente aleatoria.
Esta es otra de esas cosas con pinchos. Ten cuidado con ella no te vaya a hacer daño después de haber llegado hasta aquí.
Mmmm, hay que elegir una puerta. No cojas la de la izquierda porque te hará recorrer los dos últimos subniveles, tampoco escojas la de la derecha, porque te hará retroceder un subnivel. Eso significa que sólo te queda una puerta, seguro que ya sabes cual es...



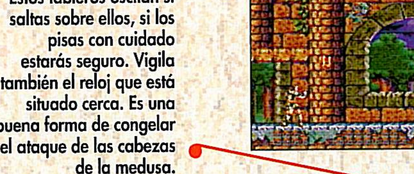


Algunos bloques se derrumban si permaneces sobre ellos durante mucho tiempo. Así que no pares de moverte para seguir vivo y conseguir más bonus.

No te preocupes, el puente no cominza a elevarse hasta que no estás sobre él, así que no te precipites y caigas al agua.

Da un paso hacia la puerta y camina por el interior del cercado. Es necesario hacer esto si quieres pasar los pozos que se encuentran a continuación, y recolectar los numerosos bonus que existen en la otra parte.

A
deja
esté
fácil,
sobr
así q
tie

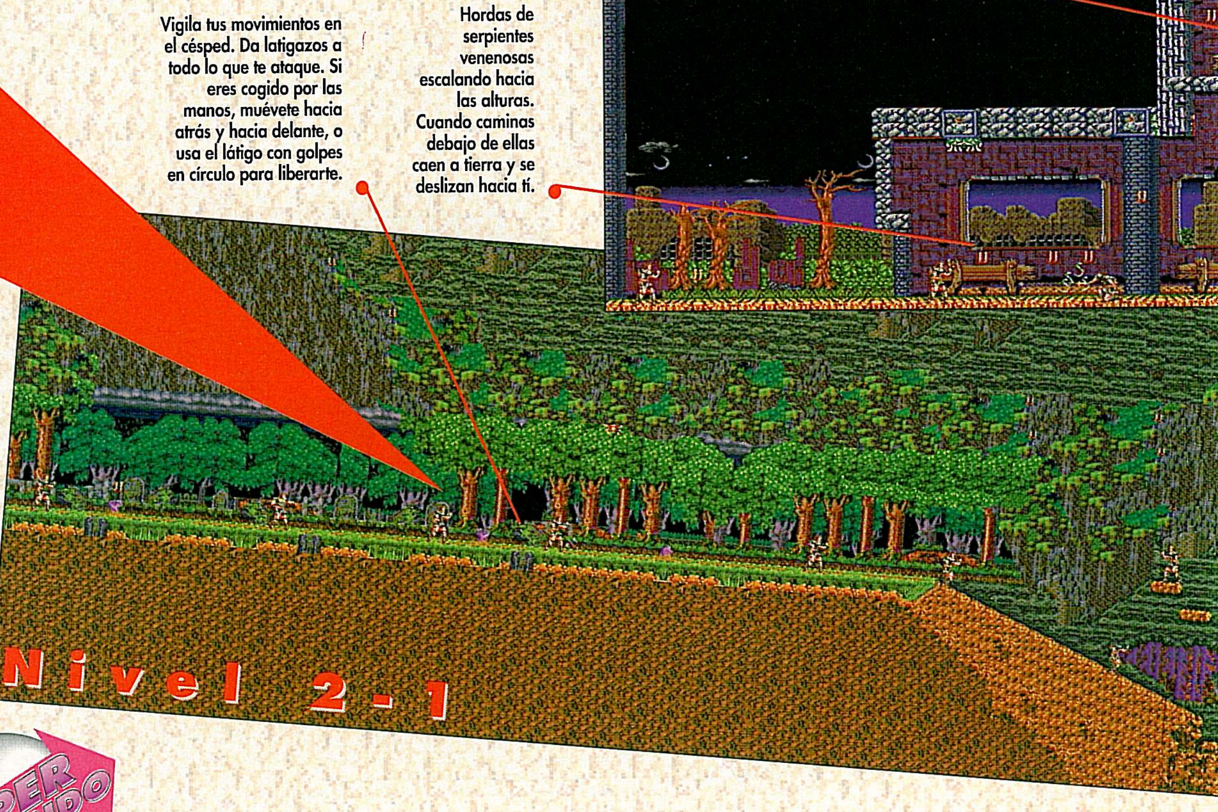




Estos tableros oscilan si saltas sobre ellos, si los pisas con cuidado estarás seguro. Vigila también el reloj que está situado cerca. Es una buena forma de congelar el ataque de las cabezas de la medusa.

Vigila tus movimientos en el césped. Da latigazos a todo lo que te ataque. Si eres cogido por las manos, muévete hacia atrás y hacia delante, o usa el látigo con golpes en círculo para liberarte.

Hordas de serpientes venenosas escalando hacia las alturas. Cuando caminas debajo de ellas caen a tierra y se deslizan hacia tí.

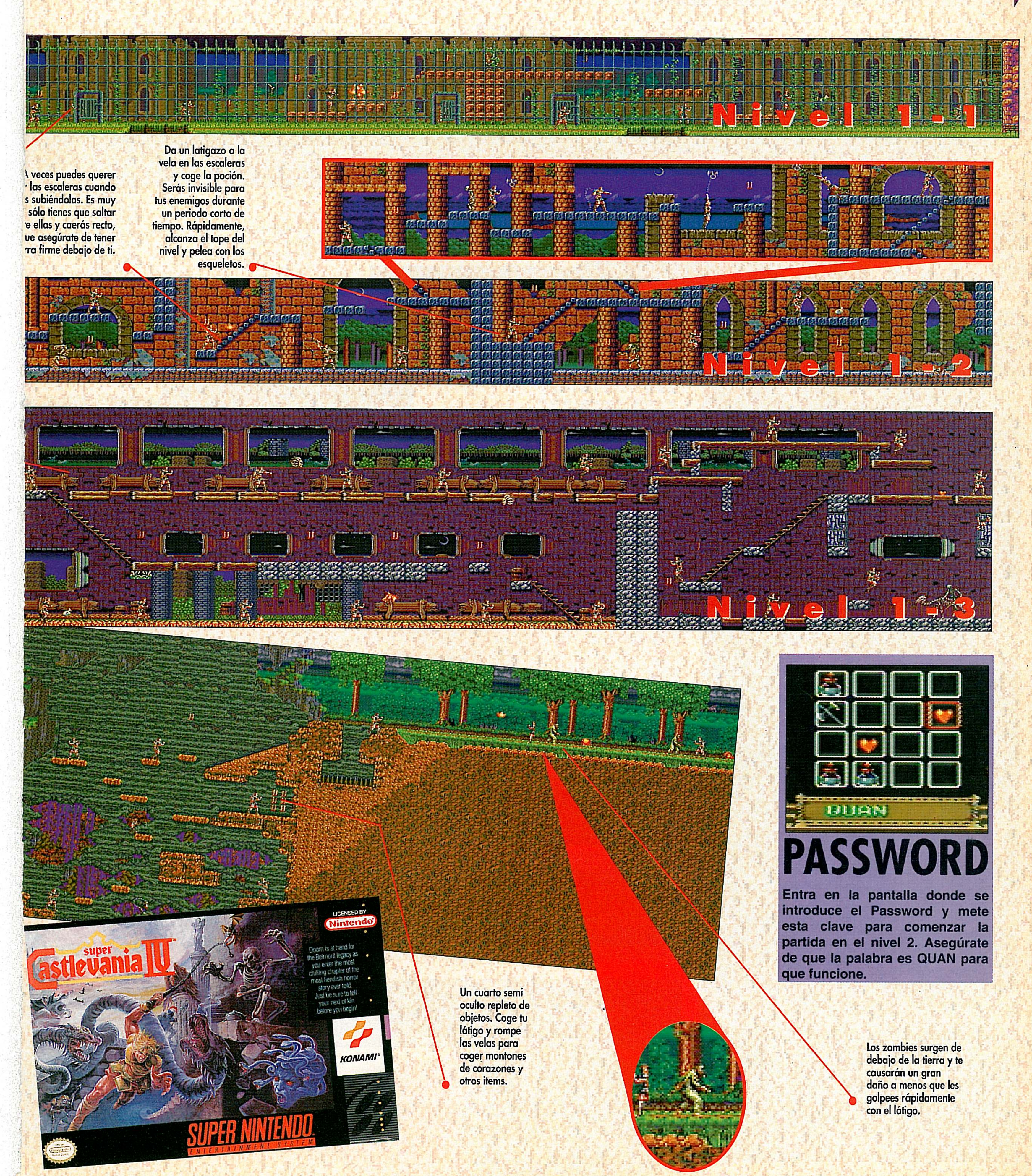


SUPER NINTENDO

CASTLEVANIA IV

Han pasado cerca de 100 años desde que el Conde Drácula aterrorizara la tierra de Transilvania. Los fantasmas regresan al anochecer cuando los lobos aúllan. Con el látigo en la mano, y tomando el papel de Simon Belmont, comenzarás un largo viaje hacia la oscuridad, el terror y lo diabólico. La desesperada cruzada contra el mal comienza en las afueras del castillo y sigue hacia un cementerio muy frecuentado y un espantoso pantano, y por fin hacia el fantasmagórico castillo. Hay 11 escenarios en total, 5 en las afueras del castillo de Drácula y seis en el interior. Es una enorme búsqueda a través de un montón de subniveles. El primer juego que Konami creo para la Super Nintendo está muy cerca de ser todo un clásico. Hay escenarios que no estarían fuera de lugar en una película de terror, repletos de sorpresas que pondrán a prueba al más duro de los aventureros. Nunca antes se habían visto a tantos malévolos zombies que no acaban de morir, fantasmas y vampiros reunidos en un lugar semejante. El resultado es una orgía de violencia, y una prueba real para tus nervios. Un monstruo acecha detrás de cada esquina, y las trampas mortales te esperan en los lugares más inesperados. En fin, que esperamos que nuestra ayuda os sirva para salir airorosos de semejante trance...

MAPA • MEGA MAPA • MEGA MAPA • MEGA MAPA • MEGA MAPA • MEGA MAPA



A veces puedes querer las escaleras cuando s subiéndolas. Es muy sólo tienes que saltar e ellas y caerás recto, ue asegúrate de tener rra firme debajo de ti.

Da un latigazo a la vela en las escaleras y coge la poción. Serás invisible para tus enemigos durante un periodo corto de tiempo. Rápidamente, alcanza el tope del nivel y pelea con los esqueletos.

PASSWORD

Entra en la pantalla donde se introduce el Password y mete esta clave para comenzar la partida en el nivel 2. Asegúrate de que la palabra es QUAN para que funcione.

Un cuarto semi oculto repleto de objetos. Coge tu látigo y rompe las velas para coger montones de corazones y otros ítems.

Los zombies surgen de debajo de la tierra y te causarán un gran daño a menos que les golpees rápidamente con el látigo.

El comienzo del nivel 2-2. Pasas directo hacia un río subterráneo para conocer a la guardiana Medusa (que aparece después en el escenario 2-3).

Golpea tu látigo por esta zona y obtendrás un buen número de monedas para engordar tu cofre.

Coge el corazón y tendrás un disparo extra con tu armamento especial (puede ser una poción, un hacha o un guante).

Ten cuidado cuando saltes de plataforma en plataforma, hay un largo recorrido hacia abajo y tu aventura acaba de comenzar.

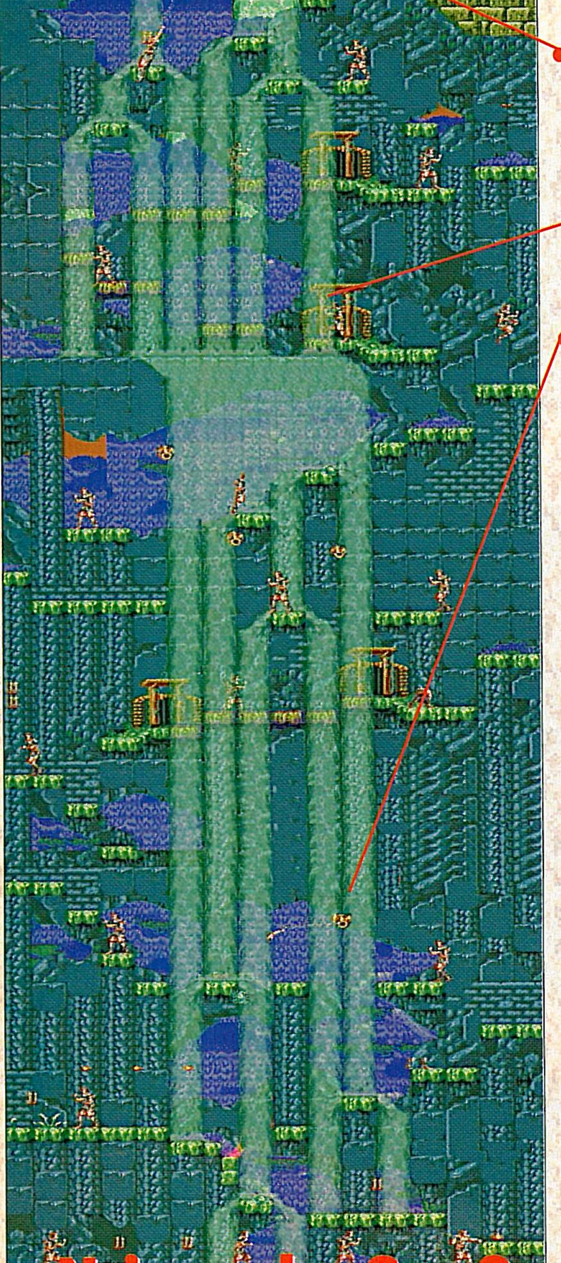
El puente que está en lo alto, sólo puede ser alcanzado desde la plataforma que se mueve verticalmente. Espera a haber eliminado primero el cuervo. Deja que la plataforma alcance su punto más alto antes de saltar sobre ella.

Nivel 2-2

Nivel 2-3

Las plantas rojas con pinchos crecen hacia el cielo en esta sección, un toque y tu medidor de vida pagará las consecuencias. Procura no saltar mientras estás luchando o de lo contrario serás ensartado.

Los pinchos que salen fuera de los pozos pueden resultar un gran peligro para ti. Puedes saltar fácilmente sobre ellas cuando la corriente fluya de izquierda a derecha. Cuando la corriente cambie de sentido te arrojará directamente a los pinchos.



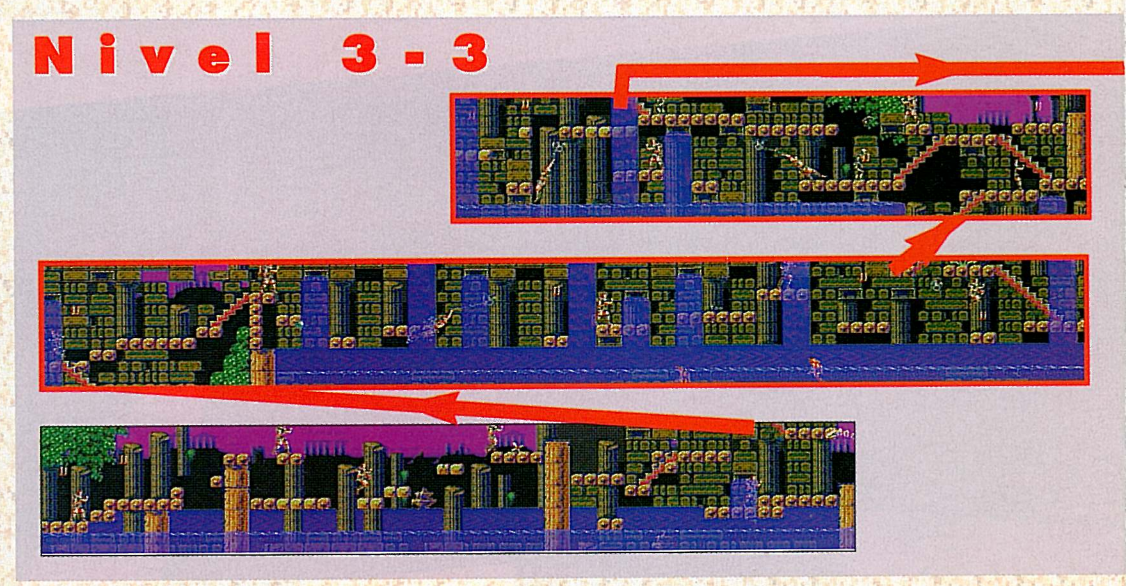
Sólo un pequeño trecho para la libertad. (o hacia el final de este escenario). Un paso mal dado en este instante puede ser desastroso.

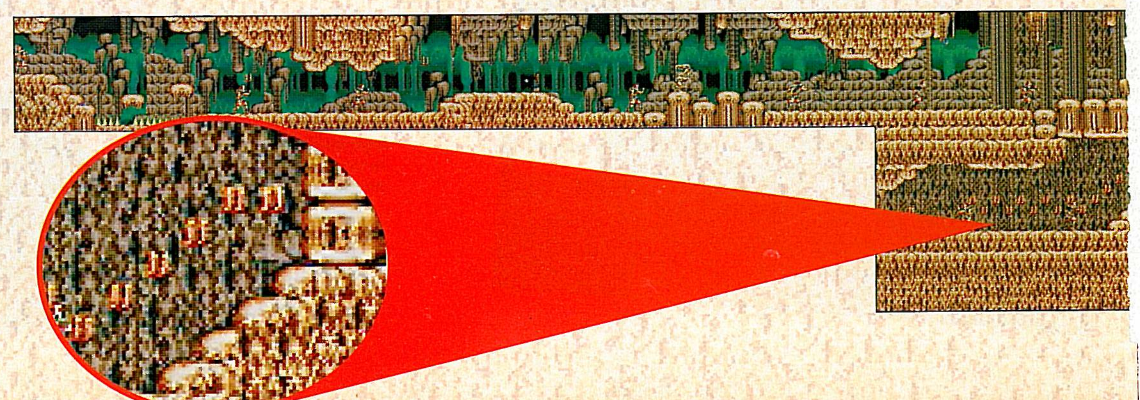
Hay un montón de corazones en esta parte del juego, así que cógelos por si los necesitas más tarde.

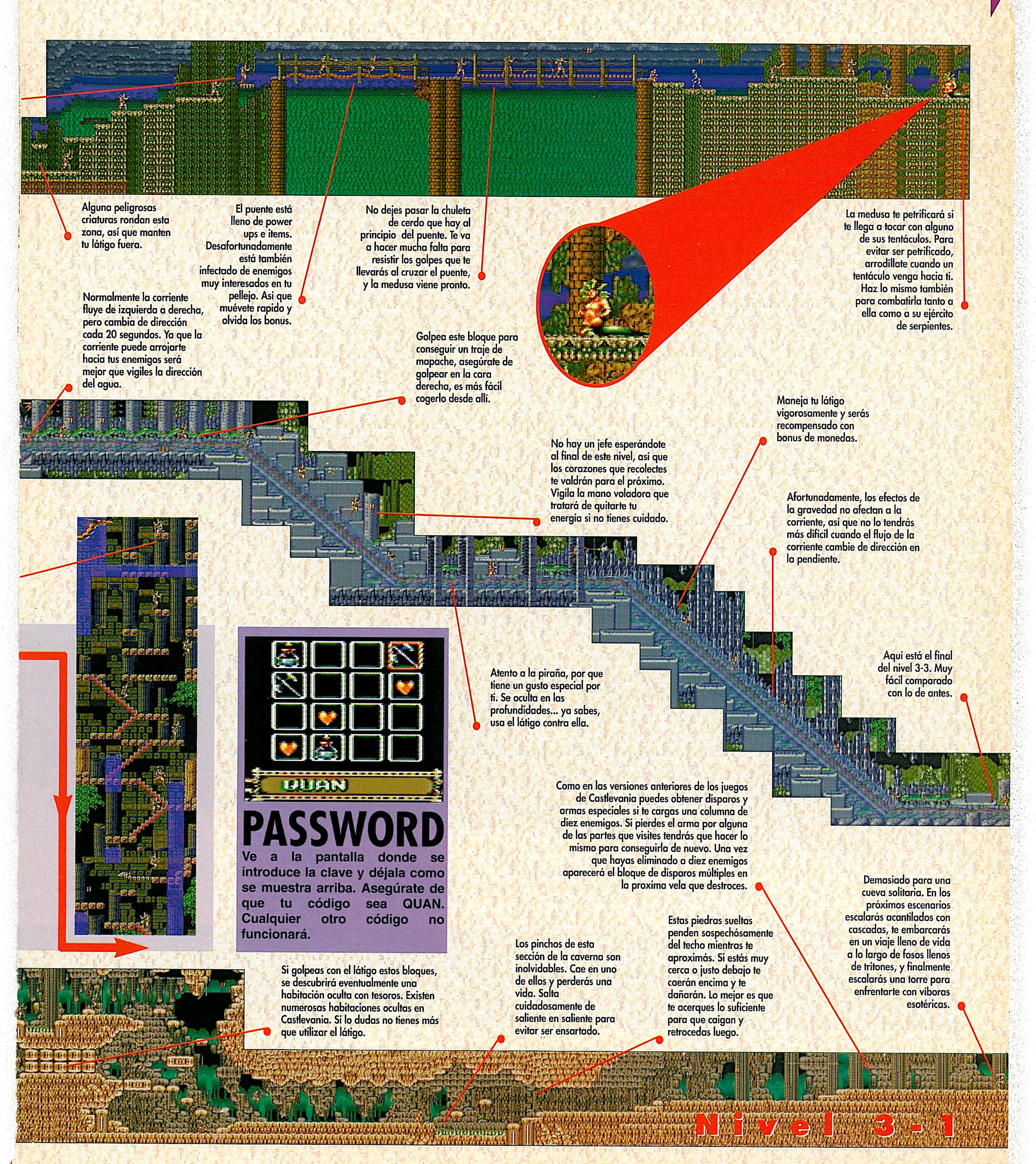
Debes escalar este acantilado con saltos y brincos utilizando tu látigo para atravesar los abismos.

No hay absolutamente nada notable sobre esta roca que sobresale de la cara del muro, así que no pierdas el tiempo buscando cosas inexistentes, hay muchas otras distracciones con las que mantener tu mente ocupada.

Si estás en la mitad del saliente tendrás la mejor posición para hacer fuego. Salta para evitar las bolas de fuego arrojadas por el dragón. Su cabeza desaparece cuando le has reducido la barra de energía a la mitad. Ataca lo que queda del dragón desde la esquina izquierda de la plataforma de el medio.







Alguna peligrosas criaturas rondan esta zona, así que manten tu látigo fuera.

El puente está lleno de power ups e items. Desafortunadamente está también infectado de enemigos muy interesados en tu pellejo. Así que muévete rapido y olvida los bonus.

No dejes pasar la chuleta de cerdo que hay al principio del puente. Te va a hacer mucha falta para resistir los golpes que te llevarás al cruzar el puente, y la medusa viene pronto.

La medusa te petrificará si te llega a tocar con alguno de sus tentáculos. Para evitar ser petrificado, arrodíllate cuando un tentáculo venga hacia ti. Haz lo mismo también para combatirla tanto a ella como a su ejército de serpientes.

Normalmente la corriente fluye de izquierda a derecha, pero cambia de dirección cada 20 segundos. Ya que la corriente puede arrojarte hacia tus enemigos será mejor que vigiles la dirección del agua.

Golpea este bloque para conseguir un traje de mapache, asegúrate de golpear en la cara derecha, es más fácil cogerlo desde allí.

Maneja tu látigo vigorosamente y serás recompensado con bonus de monedas.

No hay un jefe esperándote al final de este nivel, así que los corazones que recolectes te valdrán para el próximo. Vigila la mano voladora que tratará de quitarte tu energía si no tienes cuidado.

Afortunadamente, los efectos de la gravedad no afectan a la corriente, así que no lo tendrás más dificil cuando el flujo de la corriente cambie de dirección en la pendiente.

Atento a la piraña, por que tiene un gusto especial por tí. Se oculta en las profundidades... ya sabes, usa el látigo contra ella.

Aquí está el final del nivel 3-3. Muy fácil comparado con lo de antes.

PASSWORD

Ve a la pantalla donde se introduce la clave y déjala como se muestra arriba. Asegúrate de que tu código sea QUAN. Cualquier otro código no funcionará.

Como en las versiones anteriores de los juegos de Castlevania puedes obtener disparos y armas especiales si te cargas una columna de diez enemigos. Si pierdes el arma por alguna de las partes que visites tendrás que hacer lo mismo para conseguirla de nuevo. Una vez que hayas eliminado a diez enemigos aparecerá el bloque de disparos múltiples en la proxima vela que destroces.

Demasiado para una cueva solitaria. En los próximos escenarios escalarás acantilados con cascadas, te embarcarás en un viaje lleno de vida a lo largo de fosos llenos de tritones, y finalmente escalarás una torre para enfrentarte con víboras esotéricas.

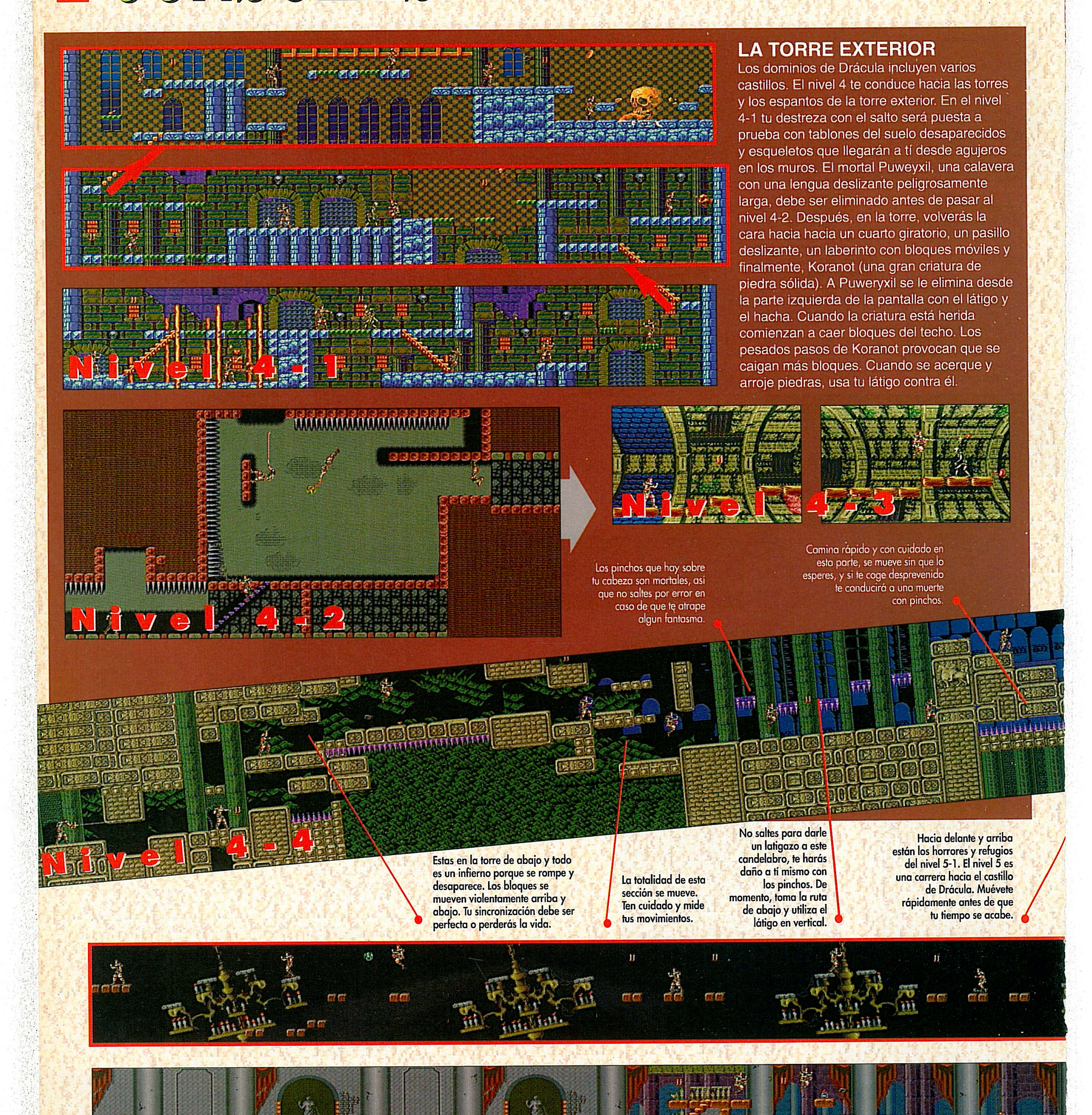
Si golpeas con el látigo estos bloques, se descubrirá eventualmente una habitación oculta con tesoros. Existen numerosas habitaciones ocultas en Castlevania. Si lo dudas no tienes más que utilizar el látigo.

Los pinchos de esta sección de la caverna son inolvidables. Cae en uno de ellos y perderás una vida. Salta cuidadosamente de saliente en saliente para evitar ser ensartado.

Estas piedras sueltas penden sospechósamente del techo mientras te aproximás. Si estás muy cerca o justo debajo te caerán encima y te dañarán. Lo mejor es que te acerques lo suficiente para que caigan y retrocedas luego.

LA TORRE EXTERIOR

Los dominios de Drácula incluyen varios castillos. El nivel 4 te conduce hacia las torres y los espantos de la torre exterior. En el nivel 4-1 tu destreza con el salto será puesta a prueba con tablones del suelo desaparecidos y esqueletos que llegarán a tí desde agujeros en los muros. El mortal Puweyxil, una calavera con una lengua deslizante peligrosamente larga, debe ser eliminado antes de pasar al nivel 4-2. Después, en la torre, volverás la cara hacia hacia un cuarto giratorio, un pasillo deslizante, un laberinto con bloques móviles y finalmente, Koranot (una gran criatura de piedra sólida). A Puweryxil se le elimina desde la parte izquierda de la pantalla con el látigo y el hacha. Cuando la criatura está herida comienzan a caer bloques del techo. Los pesados pasos de Koranot provocan que se caigan más bloques. Cuando se acerque y arroje piedras, usa tu látigo contra él.



Los pinchos que hay sobre tu cabeza son mortales, así que no saltes por error en caso de que te atrape algun fantasma.

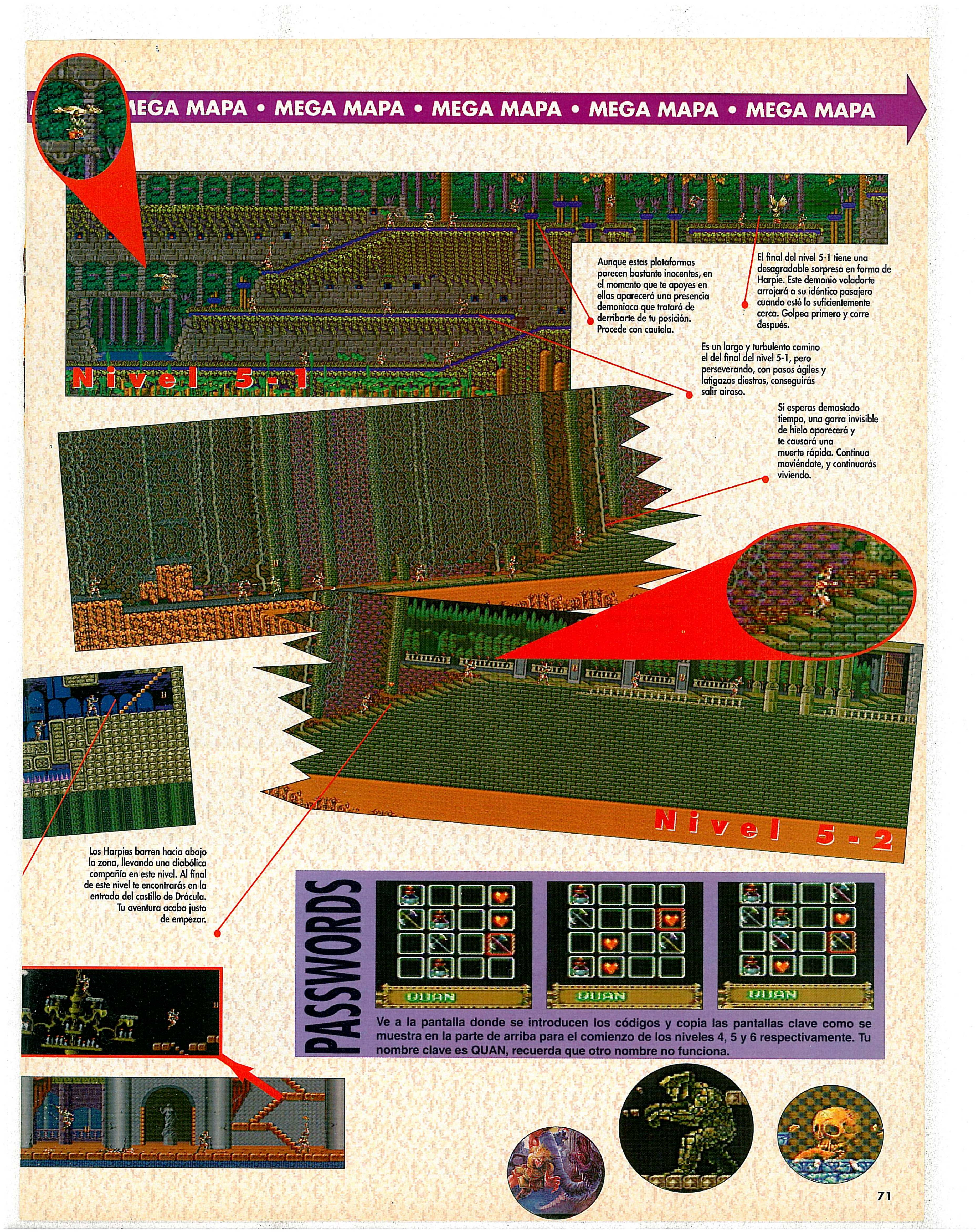
Camina rápido y con cuidado en esta parte, se mueve sin que lo esperes, y si te coge desprevenido te conducirá a una muerte con pinchos.

Estas en la torre de abajo y todo es un infierno porque se rompe y desaparece. Los bloques se mueven violentamente arriba y abajo. Tu sincronización debe ser perfecta o perderás la vida.

La totalidad de esta sección se mueve. Ten cuidado y mide tus movimientos.

No saltes para darle un latigazo a este candelabro, te harás daño a tí mismo con los pinchos. De momento, toma la ruta de abajo y utiliza el látigo en vertical.

Hacia delante y arriba están los horrores y refugios del nivel 5-1. El nivel 5 es una carrera hacia el castillo de Drácula. Muévete rápidamente antes de que tu tiempo se acabe.



Aunque estas plataformas parecen bastante inocentes, en el momento que te apoyes en ellas aparecerá una presencia demoniaca que tratará de derribarte de tu posición. Procede con cautela.

El final del nivel 5-1 tiene una desagradable sorpresa en forma de Harpie. Este demonio voladorte arrojará a su idéntico pasajero cuando esté lo suficientemente cerca. Golpea primero y corre después.

Es un largo y turbulento camino el del final del nivel 5-1, pero perseverando, con pasos ágiles y latigazos diestros, conseguirás salir airoso.

Si esperas demasiado tiempo, una garra invisible de hielo aparecerá y te causará una muerte rápida. Continua moviéndote, y continuarás viviendo.

Los Harpies barren hacia abajo la zona, llevando una diabólica compañía en este nivel. Al final de este nivel te encontrarás en la entrada del castillo de Drácula. Tu aventura acaba justo de empezar.

PASSWORDS

Ve a la pantalla donde se introducen los códigos y copia las pantallas clave como se muestra en la parte de arriba para el comienzo de los niveles 4, 5 y 6 respectivamente. Tu nombre clave es QUAN, recuerda que otro nombre no funciona.

Nivel 6-2

Si continúas tu aventura en el nivel 7, encontrarás largas galerías decoradas con retratos de la madre de Drácula. Algunos de los cuadros ocultan horrorosas criaturas que te intentarán atacar cuando camines. Muévete rápido y no te detengas por nada.

El nivel 7 comienza en la biblioteca, que está repleta de enormes libros y estanterías. Te atacarán caballeros con armaduras y libros volantes. Es un viaje largo y turbulento hacia estancias inhabitables. Ten cuidado y no saltes hacia los pinchos para evitar a tus enemigos.

Nivel 7-2

Tendrás que destruir todos los ataúdes para poder seguir tu camino.

A intervalos regulares aparecerán manos de las paredes. Si estás cerca de ellas te inmovilizarán para que otros fantasmas te ataquen. Mide con cuidado tus tropiezos con las manos.

Dale un latigazo a la cabeza de esta estatua y te obsequiará con un power up.

Hay muchos power up sobre tu cabeza. Con un sólo golpe de tu látigo te proveerás de varios objetos útiles. No te entretengas demasiado para no dar tiempo a tus enemigos para que piensen.

Divisas un par de fantasmas danzarines a cierta distancia. Es como una especie de espejismo de lo que te espera más adelante.

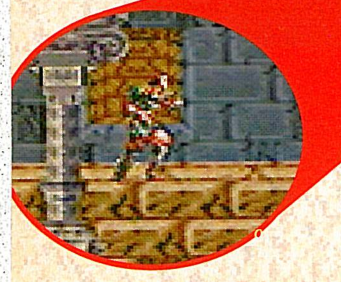
Nivel 6-3

Esta es una zona particularmente engañosa ya que caen dagas y pinchos del techo cuando te aproximas. Es mejor esperar a que caigan antes de pasar.

Agacha tu cabeza en este área cuando los pinchos mortales se te aproximen.

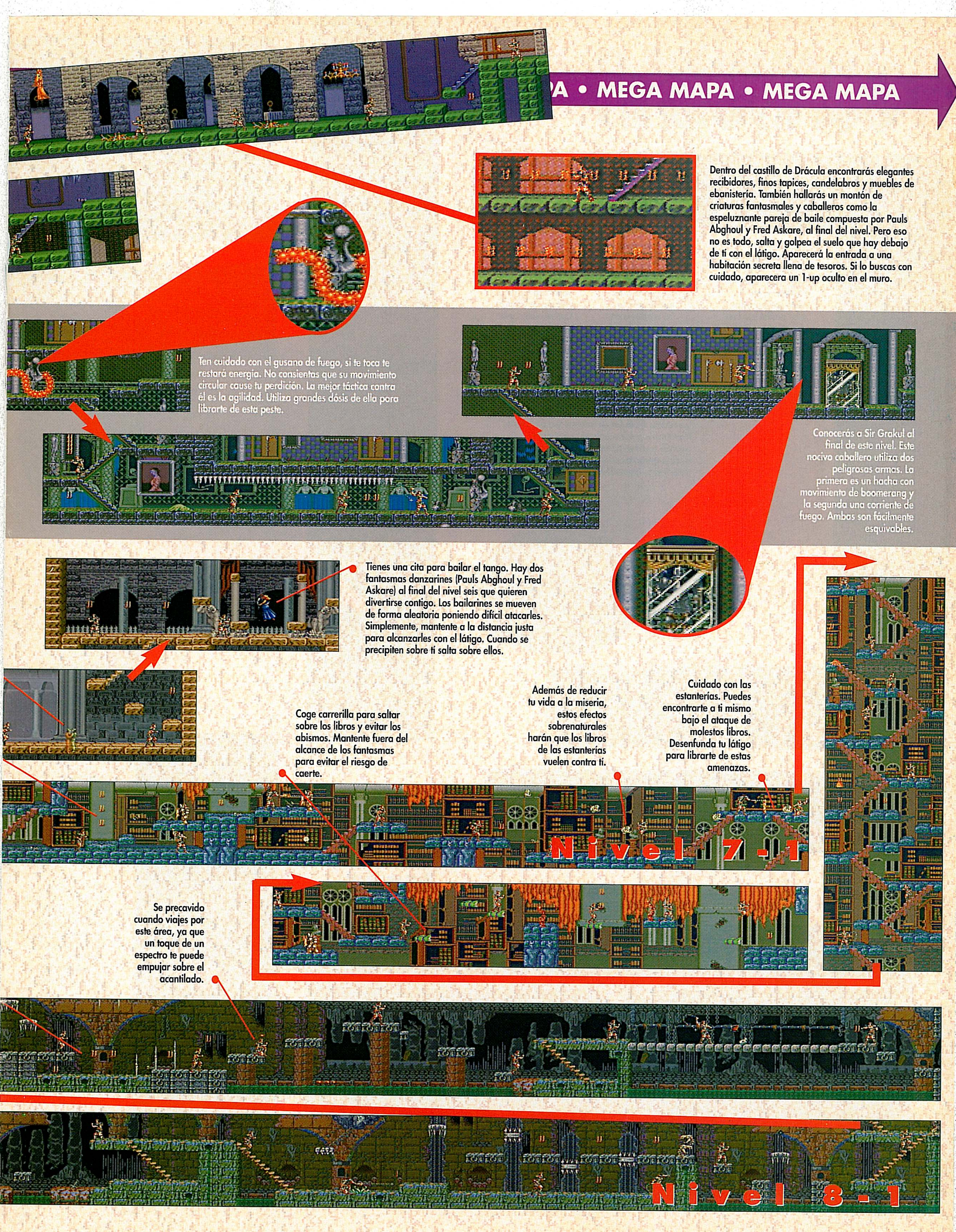
El comienzo del nivel 6-3 no guarda mayores sorpresas, sólo que cuando llegas al final del nivel las cosas se ponen más difíciles.

Las arañas vienen hacia ti desde el techo. Puedes esquivarlas o destruirlas con el látigo. Es mejor destruirlas porque escupen otras arañas más pequeñas .





Hay infinidad de peligros en el nivel, arañas, pinchos, agujeros, y una gran variedad de fantasmas y espíritus. Al final de todo está el calabozo. Al final del todo tendrás que luchar con el guardián del calabozo como con un monstruo cualquiera. Es fácil de eliminar, hay que esquivar sus bolas de fuego y ponerle fuera de combate usando el látigo.



Dentro del castillo de Drácula encontrarás elegantes recibidores, finos tapices, candelabros y muebles de ebanistería. También hallarás un montón de criaturas fantasmales y caballeros como la espeluznante pareja de baile compuesta por Pauls Abghoul y Fred Askare, al final del nivel. Pero eso no es todo, salta y golpea el suelo que hay debajo de ti con el látigo. Aparecerá la entrada a una habitación secreta llena de tesoros. Si lo buscas con cuidado, aparecera un 1-up oculto en el muro.

Ten cuidado con el gusano de fuego, si te toca te restará energía. No consientas que su movimiento circular cause tu perdición. La mejor táctica contra él es la agilidad. Utiliza grandes dósis de ella para librarte de esta peste.

Conocerás a Sir Grakul al final de este nivel. Este nocivo caballero utiliza dos peligrosas armas. La primera es un hacha con movimiento de boomerang y la segunda una corriente de fuego. Ambas son fácilmente esquivables.

Tienes una cita para bailar el tango. Hay dos fantasmas danzarines (Pauls Abghoul y Fred Askare) al final del nivel seis que quieren divertirse contigo. Los bailarines se mueven de forma aleatoria poniendo difícil atacarles. Simplemente, mantente a la distancia justa para alcanzarles con el látigo. Cuando se precipiten sobre ti salta sobre ellos.

Coge carrerilla para saltar sobre los libros y evitar los abismos. Mantente fuera del alcance de los fantasmas para evitar el riesgo de caerte.

Además de reducir tu vida a la miseria, estos efectos sobrenaturales harán que los libros de las estanterías vuelen contra ti.

Cuidado con las estanterías. Puedes encontrarte a ti mismo bajo el ataque de molestos libros. Desenfunda tu látigo para librarte de estas amenazas.

Se precavido cuando viajes por este área, ya que un toque de un espectro te puede empujar sobre el acantilado.

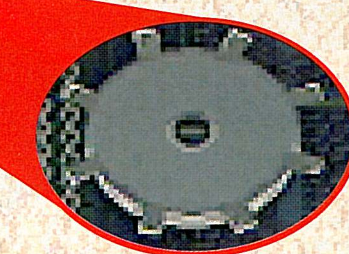


En este nivel vas a tener que hacer un uso frecuente de tu látigo para saltar de plataforma en plataforma gracias a los anillos que hay empotrados en las paredes de áreas determinadas del castillo.

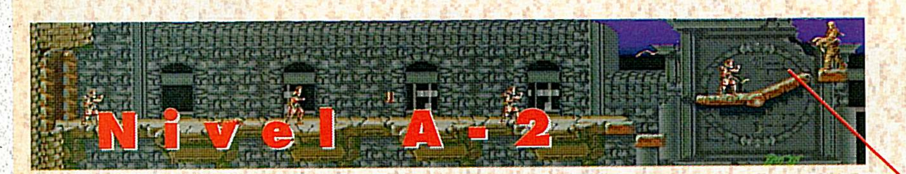
Cuando aterrizas sobre esta rueda dentada giratoria debes agacharte al instante para que los pinchos no acaben con tu cabeza.

Utiliza el látigo para alcanzar esta cadena móvil. Ten cuidado, pues un mal paso puede hacer que vayas al infierno de cabeza. Cuando saltes a la plataforma de la derecha no olvides que un esqueleto te está esperando con la intención de arrojarte al abismo.

Las ruedas dentadas de la campana de la torre. Mientras no puedan aplastarte seguirán girando continuamente, lo que significa que tendrás que planear tu ruta de avance o te encontrarás atrapado en una dirección errónea.







El reloj de la torre te reserva muchas sorpresas, una de ellas es esta momia, que deberás eliminar si quieres llegar hasta la pantalla final. La momia te arroja varios objetos que se pueden esquivar facilamente.



La última sección de las mazmorras te reserva una buena colección de espantosas criaturas y trampas. Tu pesadilla no cesará hasta que llegues al final.

No te tomes demasiado tiempo para bajar las escaleras, porque son de las que se rompen al poco rato.

Hay demasiados pinchos en esta zona. Cada uno de ellos tiene una secuencia de movimiento fija. Tómate tu tiempo para aprenderla antes de decidirte a pasar entre ellos.

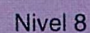
Las plantas te escupen veneno a menos que las pegues unos buenos latigazos.







Nivel 7



Nivel 8

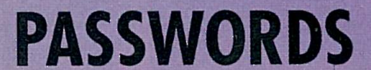


Nivel 9



Nivel A

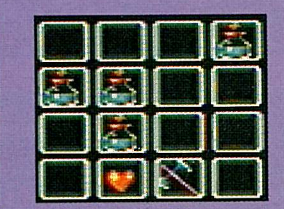
Vete a la pantalla del principio del juego e introduce alguno de estos paswords para empezar en el nivel que desees. Asegúrate de no equivocarte porque si no los códigos no funcionarán.



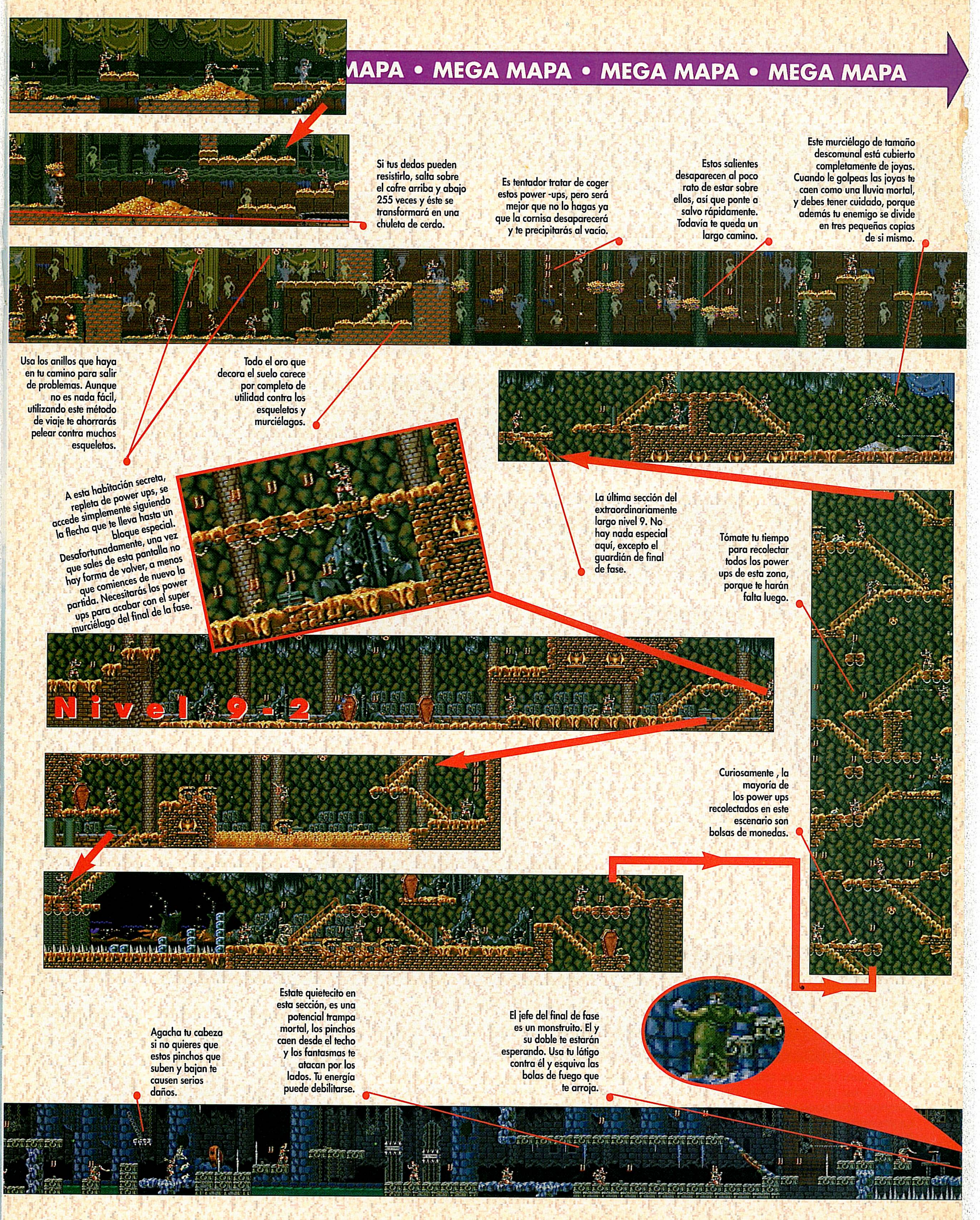
PASSWORDS

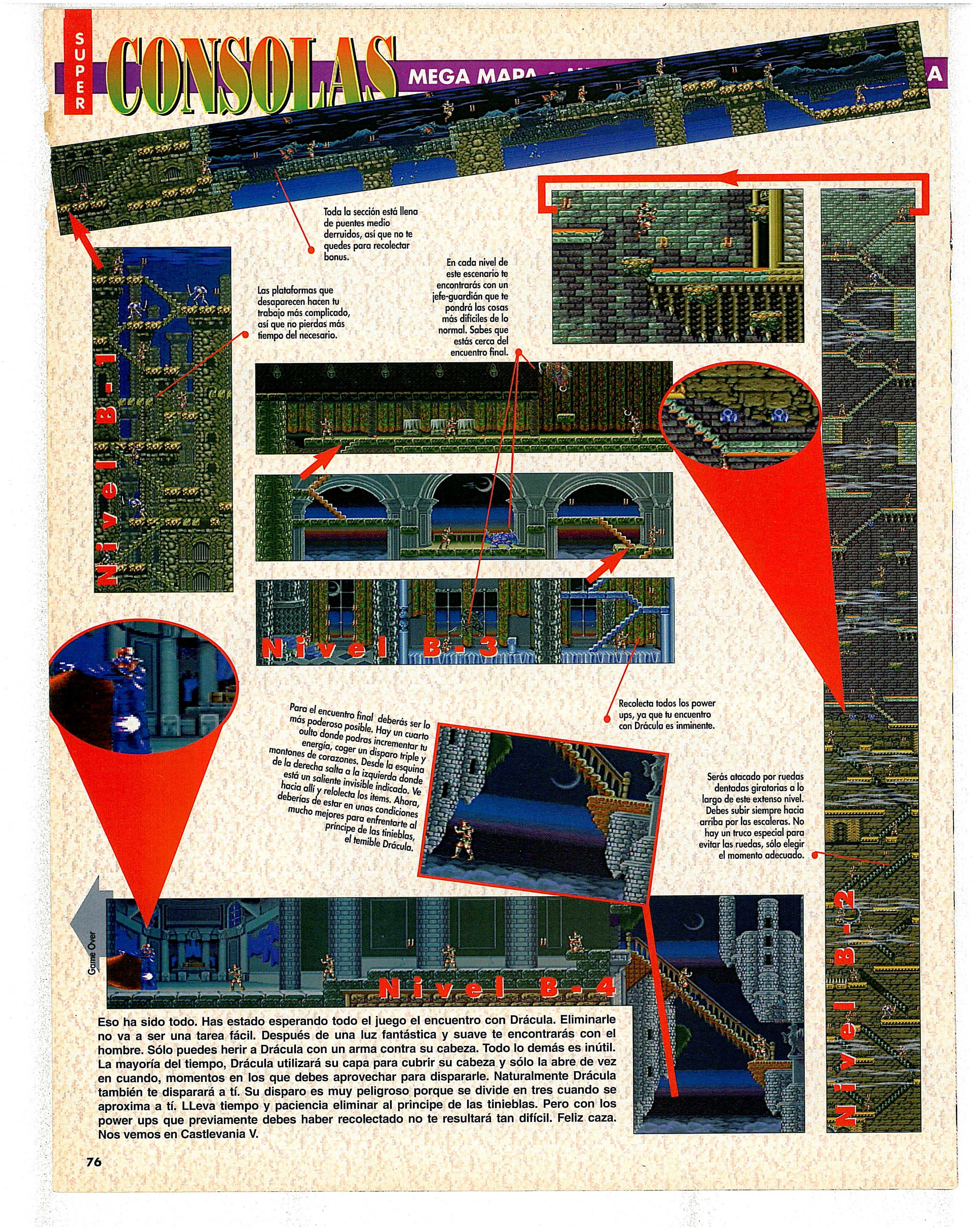


Nivel B



El Encuentro Final.


MAPA • MEGA MAPA • MEGA MAPA • MEGA MAPA
Si tus dedos pueden resistirlo, salta sobre el cofre arriba y abajo 255 veces y éste se transformará en una chuleta de cerdo.
Es tentador tratar de coger estos power -ups, pero será mejor que no lo hagas ya que la cornisa desaparecerá y te precipitarás al vacío.
Estos salientes desaparecen al poco rato de estar sobre ellos, así que ponte a salvo rápidamente. Todavía te queda un largo camino.
Este murciélago de tamaño descomunal está cubierto completamente de joyas. Cuando le golpeas las joyas te caen como una lluvia mortal, y debes tener cuidado, porque además tu enemigo se divide en tres pequeñas copias de sí mismo.
Usa los anillos que haya en tu camino para salir de problemas. Aunque no es nada fácil, utilizando este método de viaje te ahorrarás pelear contra muchos esqueletos.
Todo el oro que decora el suelo carece por completo de utilidad contra los esqueletos y murciélagos.
A esta habitación secreta, repleta de power ups, se accede simplemente siguiendo la flecha que te lleva hasta un bloque especial. Desafortunadamente, una vez que sales de esta pantalla no hay forma de volver, a menos que comiences de nuevo la partida. Necesitarás los power ups para acabar con el super murciélago del final de la fase.
La última sección del extraordinariamente largo nivel 9. No hay nada especial aquí, excepto el guardián de final de fase.
Tómate tu tiempo para recolectar todos los power ups de esta zona, porque te harán falta luego.
Nivel 9-2
Curiosamente , la mayoría de los power ups recolectados en este escenario son bolsas de monedas.
Estate quietecito en esta sección, es una potencial trampa mortal, los pinchos caen desde el techo y los fantasmas te atacan por los lados. Tu energía puede debilitarse.
Agacha tu cabeza si no quieres que estos pinchos que suben y bajan te causen serios daños.
El jefe del final de fase es un monstruito. El y su doble te estarán esperando. Usa tu látigo contra él y esquiva las bolas de fuego que te arroja.



Toda la sección está llena de puentes medio derruidos, así que no te quedes para recolectar bonus.

Las plataformas que desaparecen hacen tu trabajo más complicado, así que no pierdas más tiempo del necesario.

En cada nivel de este escenario te encontrarás con un jefe-guardián que te pondrá las cosas más difíciles de lo normal. Sabes que estás cerca del encuentro final.

Recolecta todos los power ups, ya que tu encuentro con Drácula es inminente.

Para el encuentro final deberás ser lo más poderoso posible. Hay un cuarto oulto donde podras incrementar tu energía, coger un disparo triple y montones de corazones. Desde la esquina de la derecha salta a la izquierda donde está un saliente invisible indicado. Ve hacia allí y relolecta los items. Ahora, deberías de estar en unas condiciones mucho mejores para enfrentarte al príncipe de las tinieblas, el temible Drácula.

Serás atacado por ruedas dentadas giratorias a lo largo de este extenso nivel. Debes subir siempre hacia arriba por las escaleras. No hay un truco especial para evitar las ruedas, sólo elegir el momento adecuado.

Eso ha sido todo. Has estado esperando todo el juego el encuentro con Drácula. Eliminarle no va a ser una tarea fácil. Después de una luz fantástica y suave te encontrarás con el hombre. Sólo puedes herir a Drácula con un arma contra su cabeza. Todo lo demás es inútil. La mayoría del tiempo, Drácula utilizará su capa para cubrir su cabeza y sólo la abre de vez en cuando, momentos en los que debes aprovechar para dispararle. Naturalmente Drácula también te disparará a tí. Su disparo es muy peligroso porque se divide en tres cuando se aproxima a tí. LLeva tiempo y paciencia eliminar al principe de las tinieblas. Pero con los power ups que previamente debes haber recolectado no te resultará tan difícil. Feliz caza. Nos vemos en Castlevania V.

El primer nivel nos lleva al pantano que hay en la tierra tenebrosa. Tus principales enemigos serán los zombies de color rojo, que tienen bastante mala pinta. Un buen puñetazo o un golpe alto les convertirá en algo parecido a papilla. También hay hoyos que se saltan con facilidad. Una vez que hayas conseguido el trozo de tubería, el resto del nivel será muy fácil. El guardián de final de fase es una criatura rara con un estómago muy blando.

Un alien de color púrpura con grandes dientes, montado sobre un desafortunado zombie. Espera a que se te acerque y luego golpéale en la cabeza.

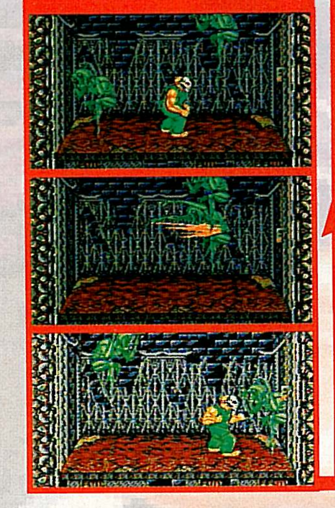
Nivel 1



Salta las dos filas de pinchos. Para superar la segunda, debes esperar a que la primera se esconda en el suelo, después avanzas hasta el comienzo de la segunda fila y entonces pasar. No te preocupes, los primeros pinchos ya no podrán alcanzarte.

Los fantasmas purpura tienen largos brazos y pueden golpear a Rik a distancia. Su única debilidad es que les gusta tratar de saltar sobre ti y puedes eliminarlos de una patada o de un puñetazo. Son muy vengativos y te pueden atacar desde atrás.

El ascensor puede ser tu perdición a menos que mantengas la calma y golpees a cada fantasma que te ataque. Primero por la izquierda y después por la derecha. Mantén el ritmo y no dejes que se abalancen sobre ti. Si saltan, corre por debajo de ellos. Procura no acercarte demasiado a las cortinas.



STAGE II
A SECRET ENTRANCE TO THE HOUSE?

Nivel 2

Comenzarás aquí si sales vivo del ascensor. El corredor oscuro se ilumina ocasionalmente con siluetas de fantasmas que no pueden hacerte daño, así que no te asustes. El mayor problema de este nivel son los pinchos del suelo y los aliens de largo alcance (los de los grandes brazos). Una vez que te lo aprendas la cosa será distinta.



Los pinchos que salen del suelo se pueden esquivar con facilidad. Con el hueso en nuestro poder, el resto de las cosas van a ser más fáciles.

Son criaturas polimórficas de otro planeta. Con un huesazo te librarás de ellas, aunque no por mucho tiempo.





La peor cosa que le puede ocurrir a Rik es que uno de los alienígenas de largos brazos le atraiga hacia una charca. Ocúpate de que esto no ocurra a toda costa...

Puedes pensar que es una orgía de sangre, pero "Splatterhouse 2" es increíblemente jugable e inmensamente divertido para los que sean un poco sádicos. En el papel del maniaco Rik, debes rescatar a tu chica de las garras de los demonios del infierno. La llave para la puerta interior se encuentra en la mansión del medio del lago, custodiada por zombies y fantasmas. Con la apariencia, sonidos y el dudoso gusto de las películas de la saga "Viernes 13", este juego te permite emular las "proezas" de Rik, utilizando la sierra eléctrica contra los aliens, machacando sus cabezas con huesos, y eliminanando a científicos locos. Hay 8 niveles que te llevarán a través del pantano, el laboratorio y finalmente al interior de las entrañas del infierno para la confrontación final.

MEGA DRIVE

SPLATTERHOUSE 2



Un agujero. No hay problemas, el mejor método es cargarse a su morador antes de saltar el hoyo, o saltar dando un golpe para pasar al otro lado y eliminar al bicho al mismo tiempo.

Coge esta tubería y a partir de aquí tu vida será mucho más fácil. Con ella observarás que cuando golpees a un alien, este explotará literalmente.

Los agujeros en el techo ocultan más aliens purpura que se te echarán encima cuando te acerques. Ten cuidado para evitar ser mordido en la pierna. También se muerden entre ellos.

Estos parajes están llenos de fantasmas, espíritus y demás bichos.

Cuando Rik ataca, los aliens que quedan son puestos fuera de combate por algo mucho más grande. Seguro que entras en el camino de la muerte. No tienes elección.

Corre hacia la bestia y propínale montones de golpes en el estómago. Golpea rápido y esquiva la papilla verde del monstruo, o te matará y pasarás a ser un fantasma.

Después de cinco impactos la criatura te dejará de atacar. Es el momento para retroceder y evitar el líquido corrosivo que sale de su estómago.

El hueso se cargará la cabeza de cualquier fantasma con una espectacular secuencia.

Corre y salta golpeando simultaneamente a esta criatura. Parpadeará cuando la aciertes con tus impactos. Evita todo lo que te arroje, si es quieres seguir vivo por mucho tiempo.

Despues de cada ataque retrocede y espera a que la cabeza se abalance. Golpea a cada uno y repite el proceso. Es tedioso, pero debes hacerlo para avanzar.

Despues de unos cuantos golpes los ojos del guardián explotarán como si fueran melones. Es algo totalmente escabroso pero a los amantes de lo desagradable les encantará.

El nivel del pantano puede ser arriesgado si te dejas acorralar. Los espíritus intentarán atraerte a las charcas donde serás absorbido. Los chicos del final van a ser bastante más agresivos así que será mejor que reserves tu energía para cuando uses la sierra eléctrica.

Las pirañas purpura atacan desde los charcos, así que mátalas o esquívalas pero no te des un baño porque son venenosas.

Primero esquiva al podador de la esquina, y entonces coge la sierra eléctrica. Luego hazle rebanadas. El chico estará listo en un momentito.

Córtales a la vez, a pesar de que vuelvan a aparecer puesto que son mutantes. Con dos golpes los eliminarás.

Cuando hayas acabado con todos los muchachos, un gusano que se retuerce aparecerá en el medio de la pantalla. Elimínale y no te salpiques con la sangre.

Puede que este nivel te parezca corto, pero lo cierto es que es tan peligroso como cualquiera de los otros. Al principio Rik anda a través de un extraño altar cubierto de pidras rúnicas místicas. Es aquí donde tendrás que rescatar a tu novia. Sin embargo, sólo entonces comienza de verdad la diversión. Todo el infierno de demonios y semidioses se desatará para intentar evitar que vuelvas a conseguir a tu único y verdadero amor.

Nivel 6



Una vez que hayas despachado a estos guardianes (de la misma forma que a las cabezas), podras entrar al infierno para rescatar a tu amada.

Cuando el primer guardian explota, hordas de cabezas te atacan por todos lados. Salta y golpea para seguir vivo.

Rik debe pelear con este abominable gusano antes de ir derecho a la puerta. Agáchate primero y deja que el gusano baje para golpearle.

Como la puerta del infierno se ha abierto una gigantesca criatura se escapa. Los problemas vendrán despues.

STAGE VII
THE HOUSE IS COLLAPSING.

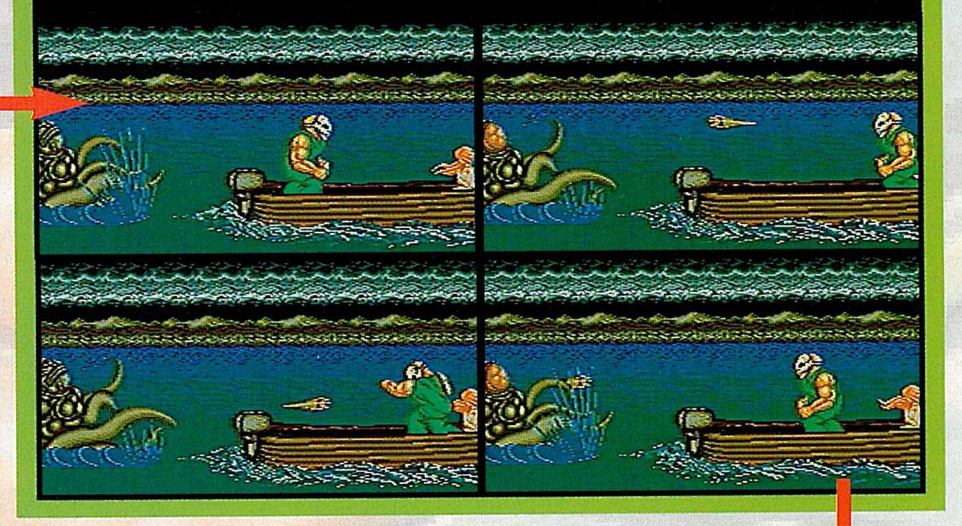
Cuando Rik rescata a su chica la casa comenzará a desplomarse sobre sus cabezas. Una vez más, debes coger el ascensor para ir a la parte de arriba, donde esta vez te esperan varios zombies. Los de este nivel son mucho más persistentes, y debes golpearles hasta el límite para hacerlos desaparecer de tu vista para siempre.

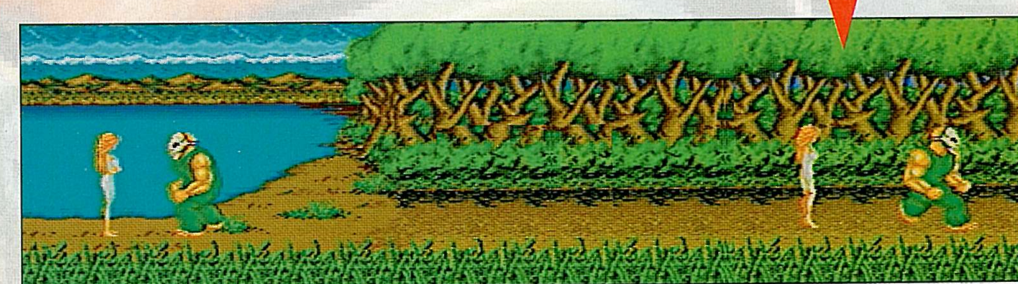
Nivel 8





La siguiente secuencia de pantallas muestra tu carrera hacia la libertad a través del lago. Con un pulpo gigante persiguiendo el bote , o le aprietas el gaznate rápidamente o acabarás en el fondo del lago. Para derrotar a este guardián acuático golpea primero uno de los misiles que te lanza, y luego cógelo y lánzalo contra el ojo del pulpo. Tómate tu tiempo, porque no podrás lanzar un misil si otro está estorbando en tu camino. Espera al momento oportuno antes de lanzar el misil. Debes repetir la operación al menos 10 veces para acabar con el pulpo, y cuanto más tiempo pase, más fácil será que el pulpo te alcance con sus misiles.







Nivel 7

Esta es una pequeña sección del nivel que tiene un constante "scroll" de pantalla. Te atacarán cabezas azules de fantasmas por todas partes. Al principio bajarán por ambos lados, luego te atacarán desde arriba y por último de forma aleatoria. Atento a tus pies para golpear a todo lo que se te acerque.

Ella es agarrada e introducida por fuerzas sobrenaturales en el infierno. Debes entrar para tratar de recuperar su alma.

Por un momento Rik piensa que su aventura ha acabado, pero su amada está solamente inconsciente. Espera un momento...

Un curioso guardián de hecho. Este poderoso diamante es el que sostiene a tu chica. Golpéa las luces hasta que se quede libre el camino hacia el diamante, luego golpéale también. Es fácil.

Cuando tengas a tu chica a tu lado, este gran demonio azul correrá hacia tí, luego hacia el fondo y rectificará. Tu sigue corriendo y golpea a cualquier cosa luminosa que se cruce en tu camino.

Sólo uno pasos más y tu pesadilla habrá acabado, excepto por el guardián de final de fase, el mismo que salía de un agujero en el nivel 6. Sin duda un desagradable reencuentro.

Al fin, lo que estabas esperando, pero te das cuenta de que este bicho es la mamá del que ya viste en el nivel 6. Por cierto, la chica de Rik echa a correr asustada. Típico...¿o mpor lo menos prudente, no?

Si golpeas a esta criatura, te atacarán un montón de perros demoníacos. La forma de esquivarlos es irte a la derecha de la pantalla, eliminar al primero de un golpe y saltar sobre el segundo.

La última transformación de la bestia es una especie de cabeza que ocupa toda la pantalla. No dejes de golpearla en el centro o te matará y deberás volver a empezar. Con cuatro golpes conseguirás acabar el juego. Nuestra más sincera enhorabuena, valiente...

STAGE IV

IT'S THE HOUSE!

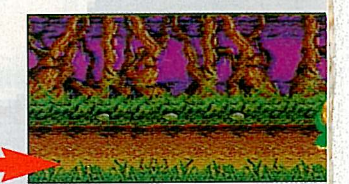
Has llegado lejos, pero a lo mejor no podrás superar al pantano de la muerte, el pulpo gigante, y lo peor de todo, el bosque del terror. Debes alejarte de los peligrosos tentáculos hasta alcanzar tierra firme donde te esperan los zombies. En el bosque te atacarán espectros y más zombies.

Nivel 4

Los zombies del pantano estallan en una masa verde cuando los pateas o golpeas. Te quedan 8 aproximadamente hasta alcanzar tierrra firme.



Estos zombies c... buen estado de c... pedacitos cuanc... empleandc...





Estas calaveras azules se unen entre ellas sobre Rik y durante el tiempo que están encima de él los controles permanecen invertidos. En una zona con hoyos puede resultar muy peligroso.

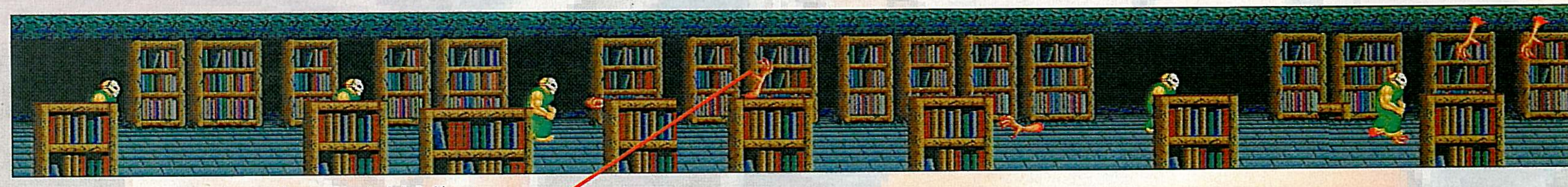
STAGE V

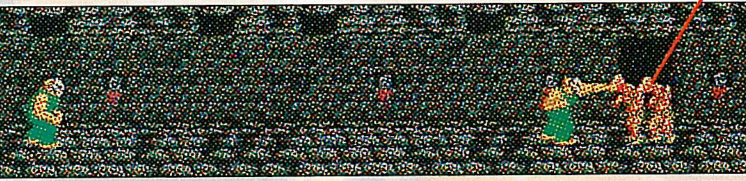
JENNIFER MUST BE SOMEWHERE IN THERE

El nivel cinco es agobiante. La primera parte tiene lugar en el primer corredor de la mansión con árboles crepitando fuera y espíritus atacando por todas partes. La clave de este nivel es coger la escopeta y reventar en pedazos a todos los bichos que nos amenazan. La mansión también consiste en un laboratorio, un nivel de alcantarilla, y una nevera llena de aliens en probetas, más vivos de lo que parecen.

Nivel 5

Colgada en la pared hay una antigua escopeta con ocho cartuchos en la cámara. Usala para despejar el camino de espectros violetas. Un disparo y reventarán en pedazos.





Tu único enemigo en este nivel de la librería son las manos, que pueden ser fácilmente pateadas o golpeadas en el aire.

Los zombies emergen de las puertas y atacan en gran número. Podrás saber si van a atacar porque sus ojos brillan en la oscuridad.

Anda sobre estos pinchos y perderás tus pies. No es recomendable si deseas pasar este nivel.

Los pinchos de tod... controlados por... que oper... Golpéalo y c...



Los monstruos de barro aparecen otra vez para empujar a Rik a las ciénagas de lodo. Usa el mismo método para acabar con ellos.

Los científicos locos te lanzan frascos que explotan en una llamarada cuando caen al suelo. Acércate a ellos y golpéalos para que cese el bombardeo.

Ocasionalmente Rik encontrará un frasco de ácido violeta. Arrójalo a los científicos o a los zombies para repelerles.

A intervalos regulares, un frasco de fuego caerá inexplicablemente de las estanterías por eso debes vigilar continuamente. Las llamas duran poco.

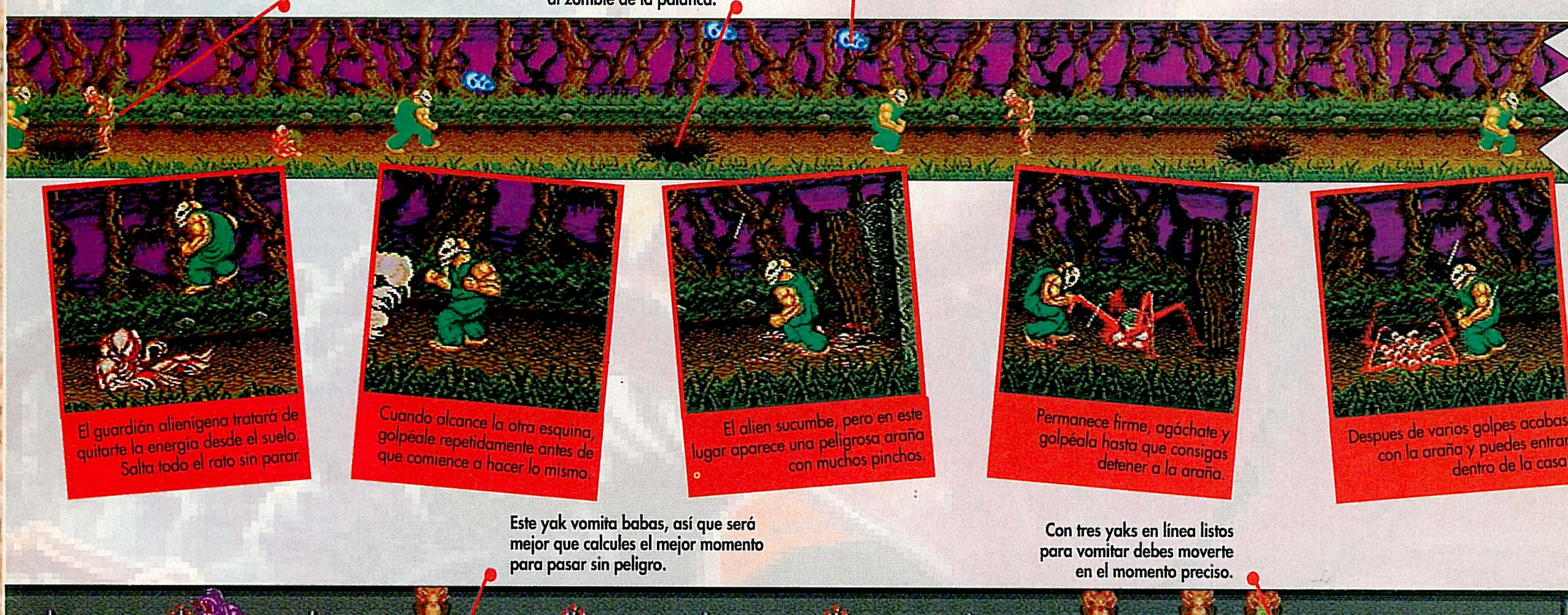




...ue te atacan no parecen estar en muy ...onservación, y de hecho se rompen en ...lo los golpeas. Salta sobre este hoyo y ...una certera patada podrás decapitar a su nada hospitalario morador.

Cae en alguno de estos hoyos y serás transportado a las alcantarillas, donde te esperan zombies despellejados y babosos monstruos verdes. Esta fase tiene un atractivo añadido, ya que puedes utilizar las cabezas de zombie que arrancas contra los demás. Para detener los pinchos, Rik debe matar al zombie de la palanca.

Mantente lejos de estas calaveras; si se unen entre ellas sobre ti se invertirán tus controles y caerás en un agujero cercano.



El guardián alienígena tratará de quitarte la energía desde el suelo. Salta todo el rato sin parar.

Cuando alcance la otra esquina, golpéale repetidamente antes de que comience a hacer lo mismo.

El alien sucumbe, pero en este lugar aparece una peligrosa araña con muchos pinchos.

Permanece firme, agáchate y golpéala hasta que consigas detener a la araña.

Despues de varios golpes acabas con la araña y puedes entrar dentro de la casa.

Este yak vomita babas, así que será mejor que calcules el mejor momento para pasar sin peligro.

Con tres yaks en línea listos para vomitar debes moverte en el momento preciso.



Mas allá de la librería está la cámara frigorífica donde se almacenan todos los embriones de alien. Algunos de ellos estan más vivos que otros y atravesarán el cristal para atacarte. Los alien requieren más golpes que los espectros violetas, pero pelea de la misma forma para no tener problemas. Al final caerás a través de las tablas del suelo al nivel de las alcantarillas.

...el nivel son ...esta palanca ...un zombie. ...acaba con él.



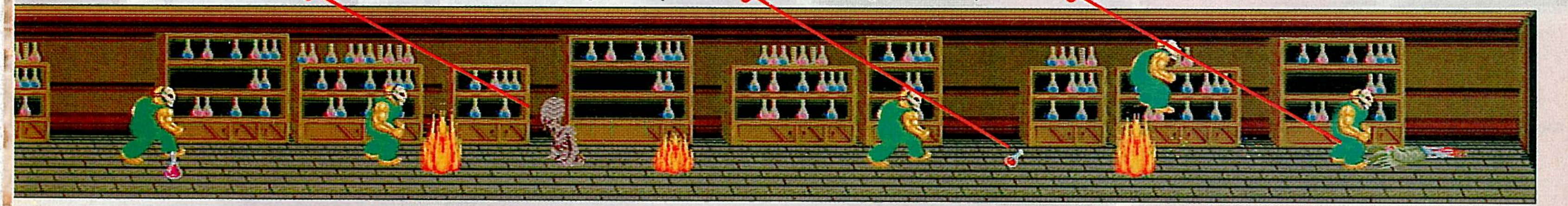
De las alcantarillas pasas al laboratorio. Un mundo extraño.



Los monstruos de barro otra vez. Un golpe los someterá, pero hay un montón de ellos. No te confíes.

Estos frascos rojos tiemblan durante una fracción de segundo y explotan en una llamarada de fuego. No te aproximes.

Usa el último frasco para echar a la basura a los últimos científicos y desintégrales en un charco en el suelo. Vigila los frascos que se caen.





La mina fantasma, como es lógico, está poblada por todo tipo de fantasmas, que deberás evitar con cuidado si quieres salir con vida de estas grutas. Recoge todos los objetos, incluyendo los pasteles y las patas de pollo, y sal por la esquina de la izquierda.

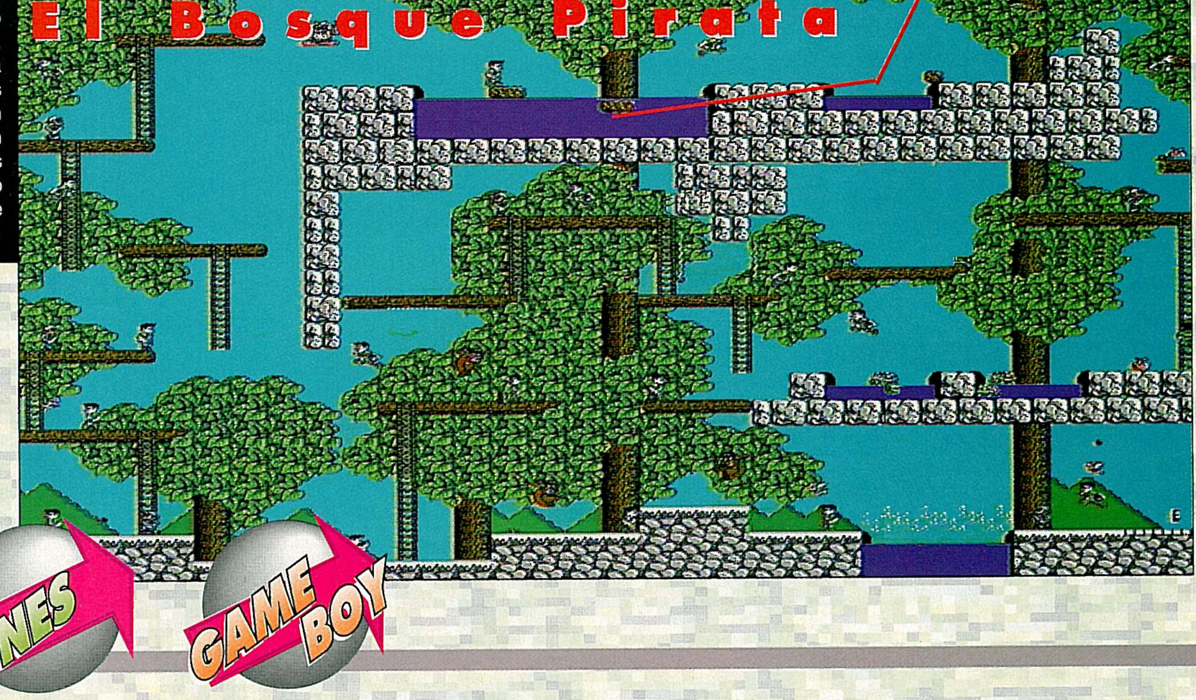
Este tipo necesita ser alimentado de forma abundante para poder romper el muro que obstruye tu camino. Recoge la pata de pollo y algunos pasteles, y entonces hazle una visita, comprobarás que con la tripa llena no hay pared que se le resista.

Usa el detector de metales para escanear el suelo y buscar tesoros ocultos. Puedes encenderlo con el botón B. Cuando pite, mantén pulsado el botón y el tesoro será tuyo.

No olvides recoger un objeto sumamente importante antes de intentar cruzar el puente, y además, recuerda que primero tendrás que mandar a Campanilla a que vuele a través de las estrellas.

Ten cuidado en los troncos flotantes y en las tortugas por que se hundirán con tu peso. Cuando lo hagan salta, les darás tiempo a volver a subir, y podrás cruzar fácilmente.

El Bosque Pirata es probablemente uno de los niveles más fáciles del juego, aunque deberás recoger una buena cantidad de objetos. Serpientes y piratas se empeñarán en fastidiarnos, pero con un poco de habilidad no nos causarán muchos problemas. Una vez que hayas conseguido todo lo necesario, incluyendo a Campanilla, dirígete a la salida que está abajo en la esquina derecha.



Como la mayoría de las grandes películas de los últimos tiempos, "Hook" ha sido convertida en un excelente video juego . Gracias al buen hacer de Ocean está conversión no defrauda en absoluto, y de hecho incluye gran parte de los atractivos del propio film .Tomando el papel del intrepido Peter Pan, debes regresar a Nunca Jamás y rescatar a tus hijos de las garras (perdón, garra y garfio) del terrible Hook. Por supuesto, haya un mónton de cosas que deberás hacer antes de enfrentarte cara a cara contra el Capitán Garfio. Con dieciseis niveles diferentes, que incluyen escenas de lucha y algunas de vuelo, la tarea parece ardua, pero por lo menos contarás con la ayuda de Campanilla a lo largo de tu aventura. Muchos de los niveles sólo pueden ser completados tras recoger ciertos objetos, cosa nada fácil por que para sobrevivir sólo cuentas con una pequeña daga... y nuestros mapas.

NES GAME BOY

HOOK



Dado que estás desarmado, procura mantener las distancias con estos buceadores que te arrojan arpones.

No dejes de recoger la ostra que se encuentra en esta pequeña oquedad.

Utiliza los yunques para llegar al fondo del mar con mayor rapidez. De esta forma mantendrás por más tiempo tu reserva de oxígeno.

No le quites ojo a tu nivel de aire– si baja demasiado regresa a la superficie o entra en una cavidad como esta.



Campanilla no te acompañará en estos niveles submarinos, así que te las tendrás que apañar solito (tendrás la compañía de peces y buzos). Para completar esta sección tendrás que recoger nueve perlas y entonces el reloj de alarma de Rufio, que se encuentra en la esquina inferior derecha del mapa. Las ostras que contienen las perlas están repartidas a lo largo y ancho del nivel, así que asegurate de no dejar ni un sólo recoveco sin explorar. La otra cosa que no debes olvidar es que tu reserva de oxígeno decrece constantemente,así que tendrás que regresar periodicamente a la superficie o buscar reservas de aire en pequeñas oquedades.

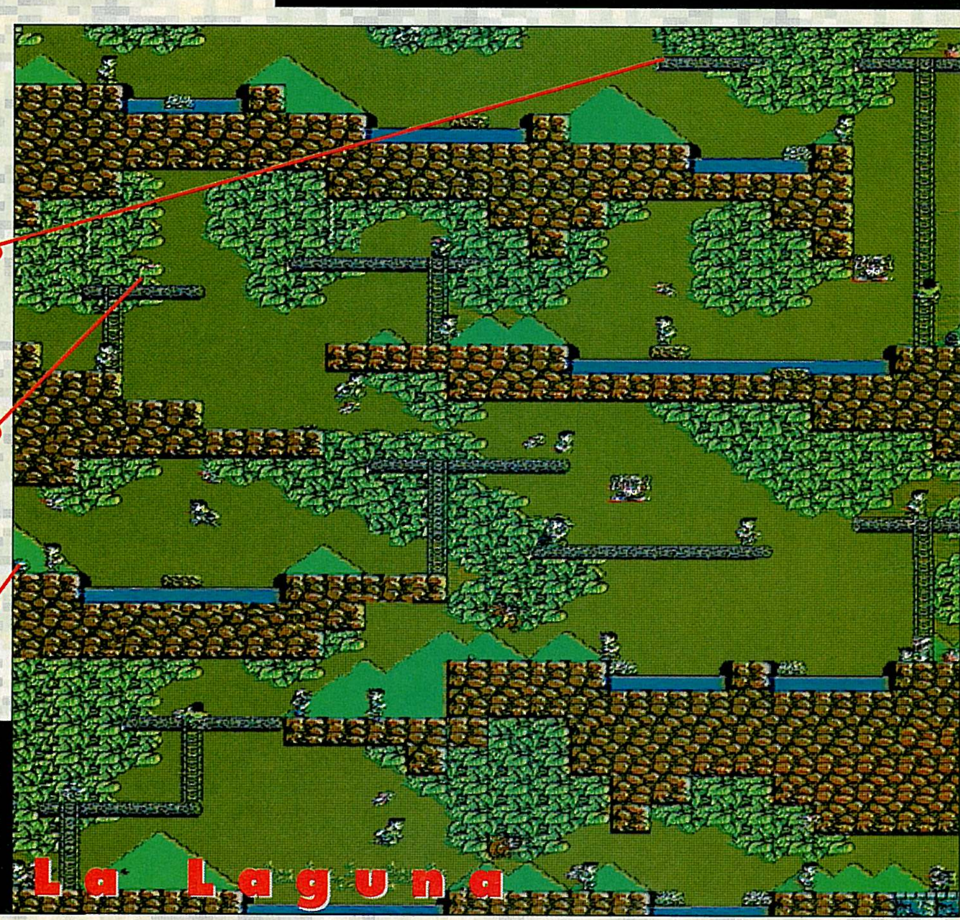
No olvides que:

- Tendrás que resctar a Campanilla en muchos de los niveles, y llevar a cabo algunas otras acciones. Lee el mensaje que se muestra al comienzo de cada nivel detenidamente.
- Para conseguir que Campanilla te siga, tendrás que conseguir un cierto número de dedales.
- La campana tiene ciertos poderes

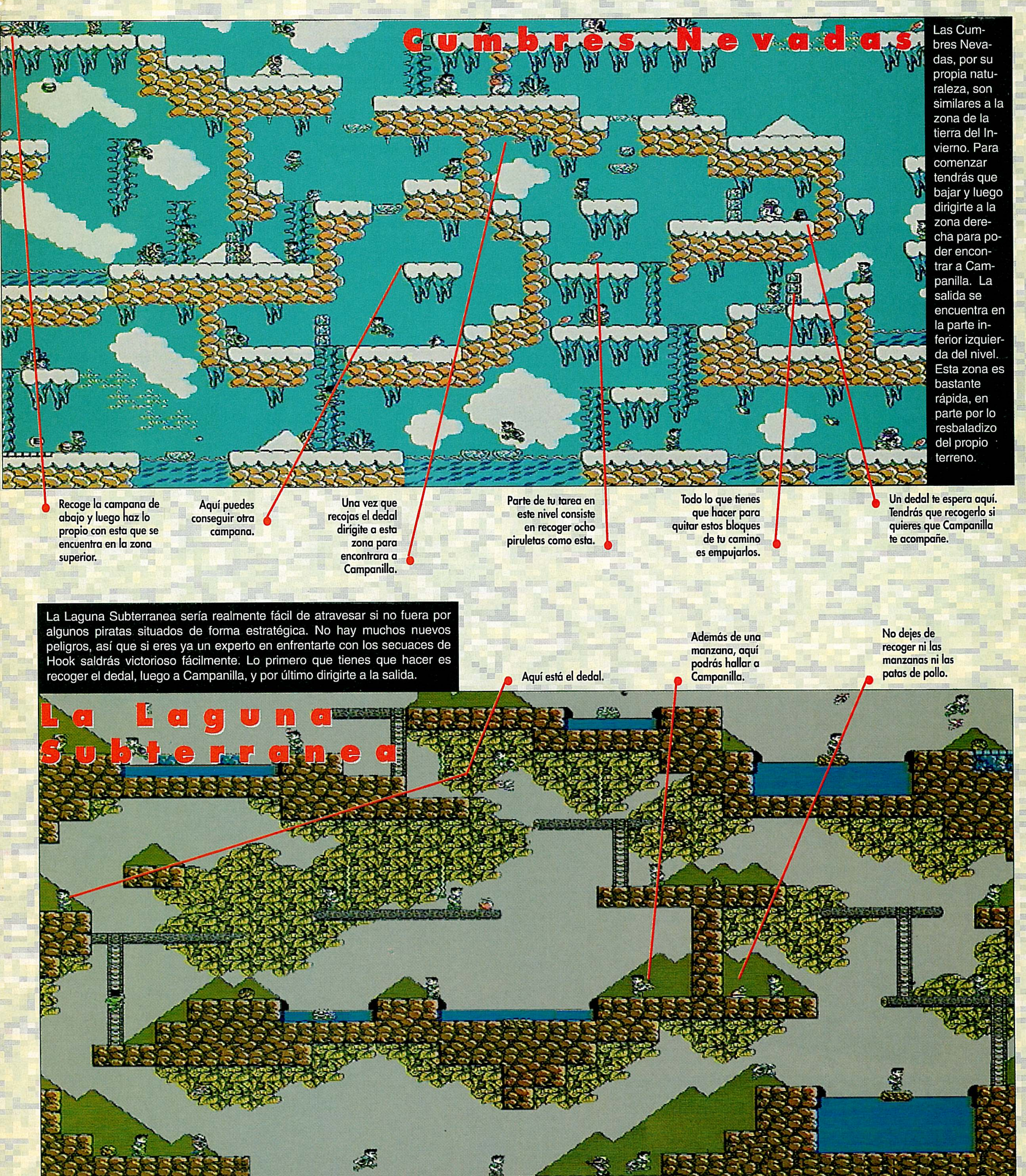
Puedes encontrar a Campanilla aquí. Recuerda, debes tener el número adecuado de dedales, o de lo contrario no te seguirá.

Las manzanas repondrán tu energía; ¿necesitas alguna excusa mejor para desvalijar este árbol?

Aquí se encuentra la campana.



La Laguna es un lugar un tanto truculento y peligroso, pues está llena de piratas y serpientes. Primero recoge el dedal que esta en la escalera de arriba a la derecha. A continuación, ve a por el que se encuentra iendo a la izquierda, abajo, derecha hasta la plataforma de madera, y derecha de nuevo hasta otra plataforma. Ve a por Campanilla (arriba a la derecha), y por último a por la campana. Sólo te queda dirigirte a la salida, en la parte de abajo a la derecha.



Cumbres Nevadas

Las Cumbres Nevadas, por su propia naturaleza, son similares a la zona de la tierra del Invierno. Para comenzar tendrás que bajar y luego dirigirte a la zona derecha para poder encontrar a Campanilla. La salida se encuentra en la parte inferior izquierda del nivel. Esta zona es bastante rápida, en parte por lo resbaladizo del propio terreno.

Recoge la campana de abajo y luego haz lo propio con esta que se encuentra en la zona superior.

Aquí puedes conseguir otra campana.

Una vez que recojas el dedal dirígite a esta zona para encontrara a Campanilla.

Parte de tu tarea en este nivel consiste en recoger ocho piruletas como esta.

Todo lo que tienes que hacer para quitar estos bloques de tu camino es empujarlos.

Un dedal te espera aquí. Tendrás que recogerlo si quieres que Campanilla te acompañe.

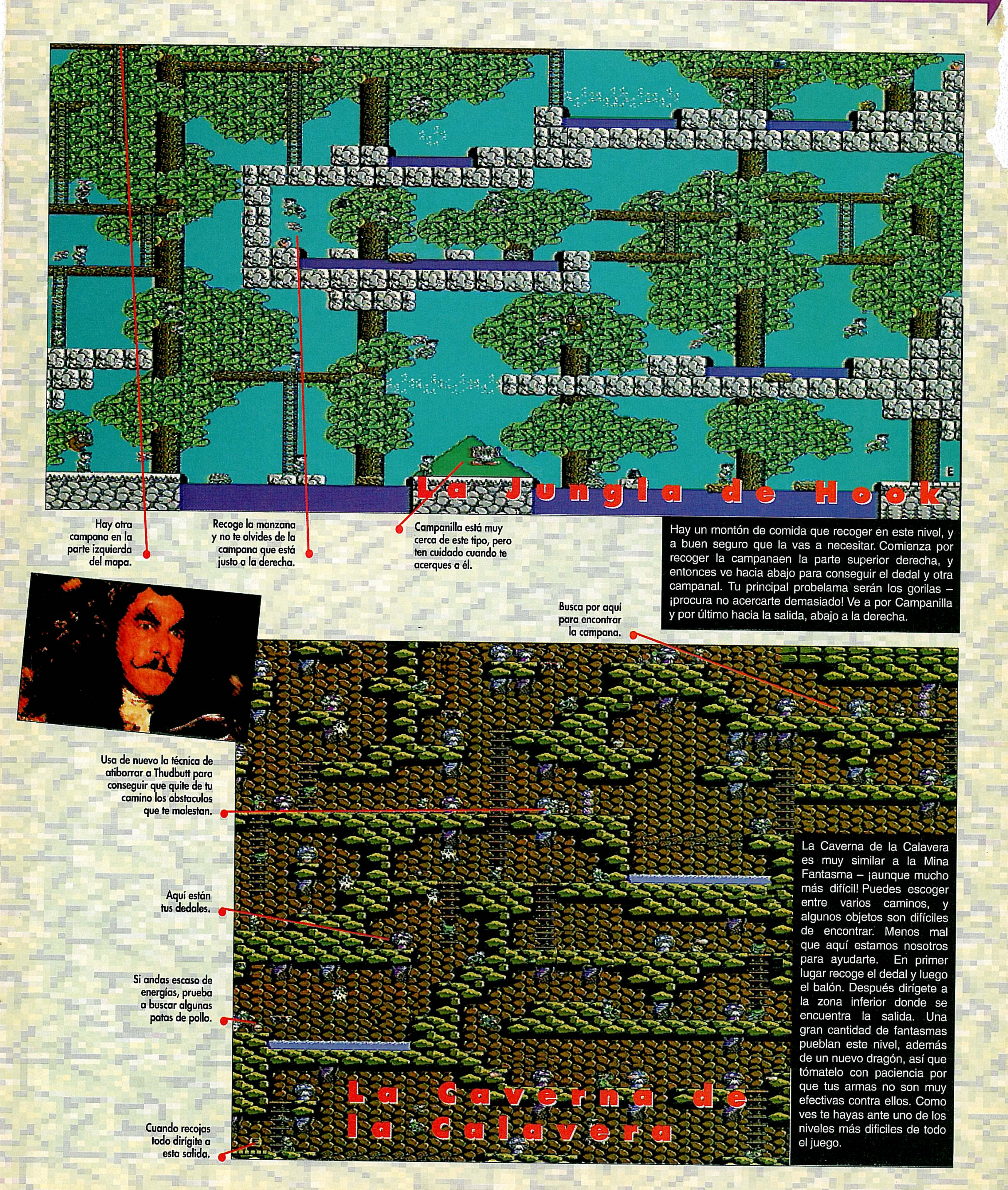
La Laguna Subterranea

La Laguna Subterranea sería realmente fácil de atravesar si no fuera por algunos piratas situados de forma estratégica. No hay muchos nuevos peligros, así que si eres ya un experto en enfrentarte con los secuaces de Hook saldrás victorioso fácilmente. Lo primero que tienes que hacer es recoger el dedal, luego a Campanilla, y por último dirigirte a la salida.

Aquí está el dedal.

Además de una manzana, aquí podrás hallar a Campanilla.

No dejes de recoger ni las manzanas ni las patas de pollo.

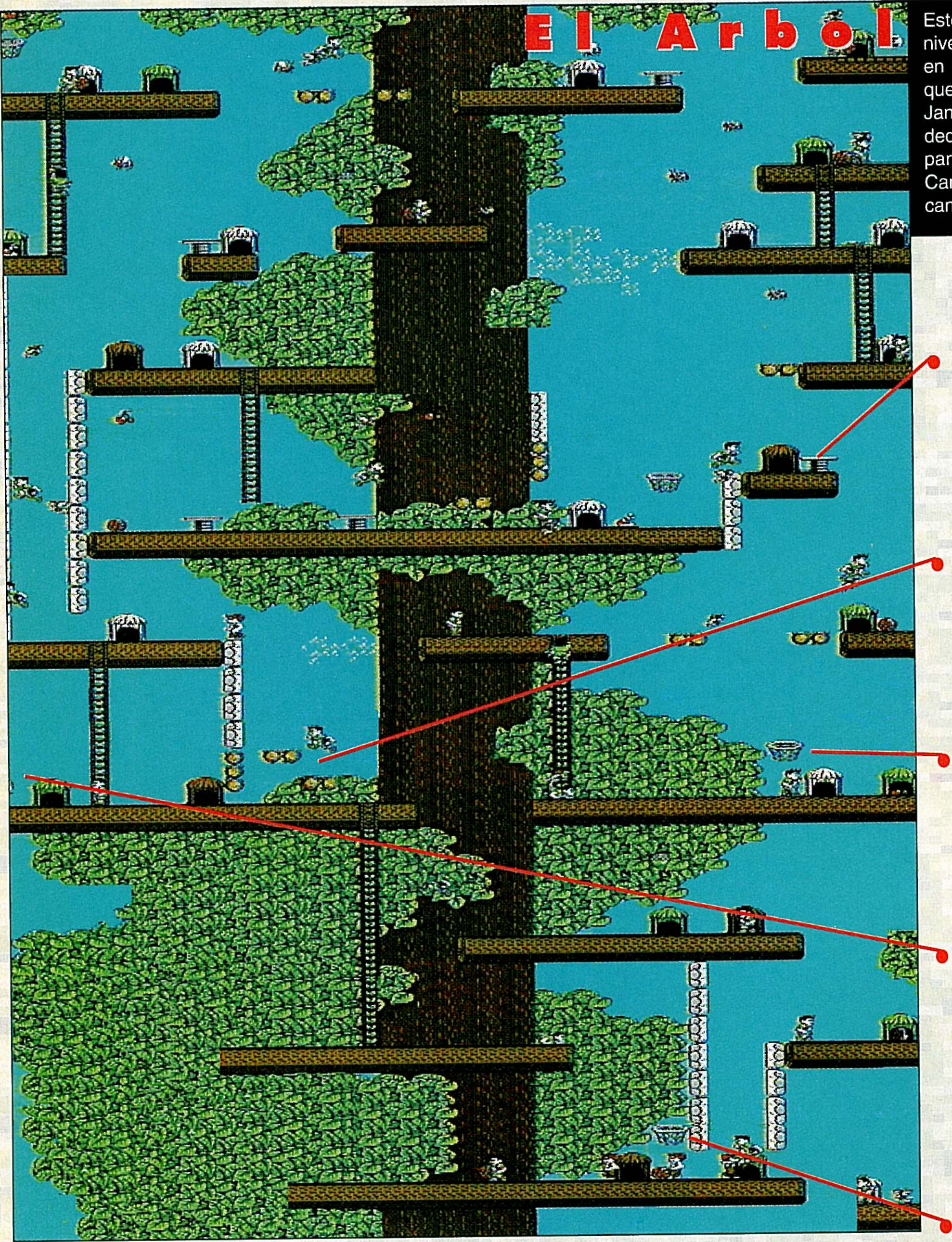


La Jungla de Hook

Hay un montón de comida que recoger en este nivel, y a buen seguro que la vas a necesitar. Comienza por recoger la campanaen la parte superior derecha, y entonces ve hacia abajo para conseguir el dedal y otra campanal. Tu principal probelama serán los gorilas – ¡procura no acercarte demasiado! Ve a por Campanilla y por último hacia la salida, abajo a la derecha.

La Caverna de la Calavera

La Caverna de la Calavera es muy similar a la Mina Fantasma – ¡aunque mucho más difícil! Puedes escoger entre varios caminos, y algunos objetos son difíciles de encontrar. Menos mal que aquí estamos nosotros para ayudarte. En primer lugar recoge el dedal y luego el balón. Después dirígete a la zona inferior donde se encuentra la salida. Una gran cantidad de fantasmas pueblan este nivel, además de un nuevo dragón, así que tómatelo con paciencia por que tus armas no son muy efectivas contra ellos. Como ves te hayas ante uno de los niveles más difíciles de todo el juego.



Este gigantesco árbol es algo más complicado de completar que los niveles anteriores. Algunas zonas sólo son accesibles montándote en hojas, y tendrás que atravesar la zona de los Niños Perdidos , que no parecen alegrarse mucho de que hayas regresado a Nunca Jamás. Lo primero que tienes que hacer es subir para recoger el dedal de la derecha, y entonces usar las hojas de la parte izquierda para llegar hasta el otro dedal. Baja un poco más para encontrar a Campanilla, y entonces ve hasta la cima del árbol. Coge por el camino la campana, y ve a la salida (arriba a la derecha).

Usa los trampolines para subir hacia las alturas. Hay uno cerca del final del nivel que tendrás que utilizar para alcanzar la salida.

Para hacer que la puerta se mueva, debes saltar a la plataforma más alta, y forzarla a que baje permaneciendo sobre ella.

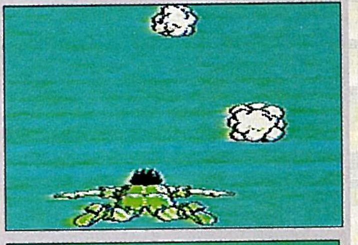
Podrás ganar algunos puntos extras en este aro, aunque la verdad es que no es estrictamente necesario.

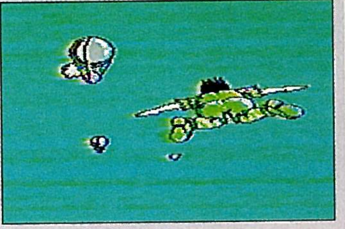
Usa estas hojas para moverte a través de las plataformas.

Aprovecha estas barreras blancas para subir hacia la plataforma superior- simplemente, lánzate de un lado al otro-.

LINEAS AEREAS PAN-AM

La mayoría de las secuencias de vuelo que encontrarás a lo largo de tu aventura en Nunca Jamás son casi iguales. Lo que tienes que hacer es esquivar las nubes tormentosas y los balones de dinamita, y recoger los normales que esconden en su interior las canicas que necesitas para continuar tu vuelo. Extraño, pero realmente funciona.





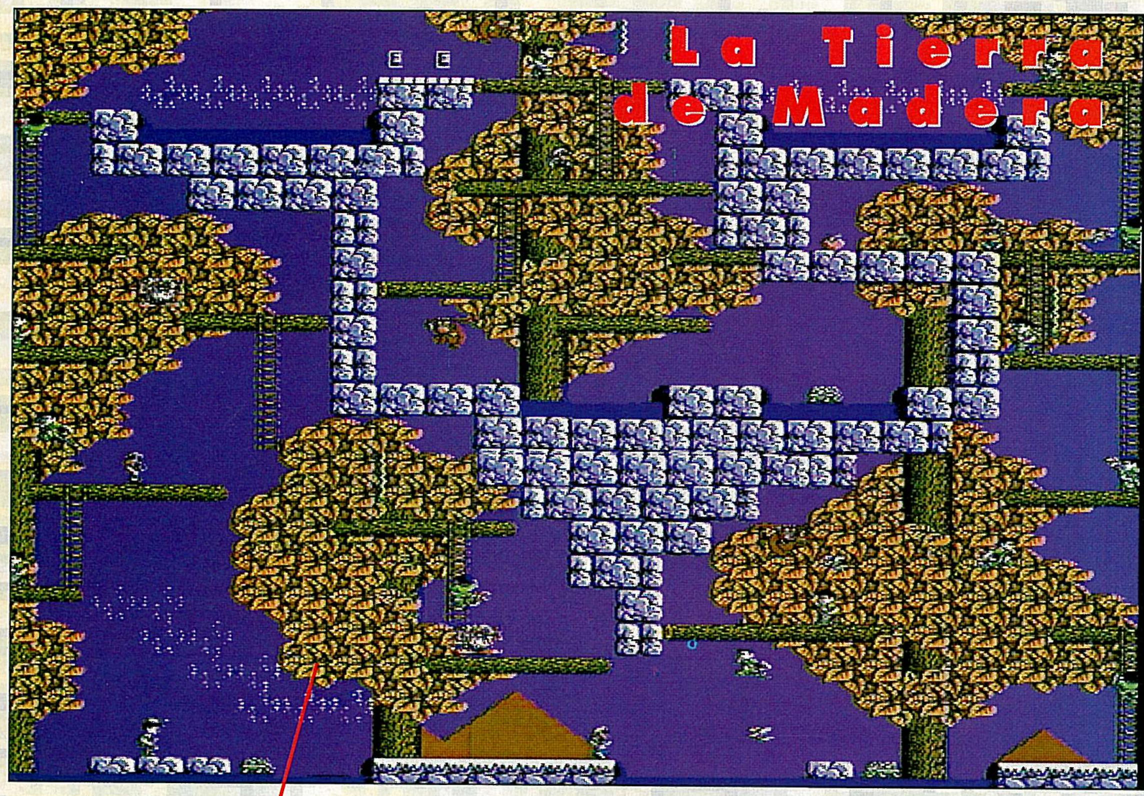
Hay un montón de cofres del tesoro a lo largo de este nivel, como este que te mostramos.

Haz un buen uso de las cavidades de aire, tu vida depende de ello.

Hay un total de ocho perlas que recoger, incluyendo una en la esquina inferior izquierda y esta que señalamos.



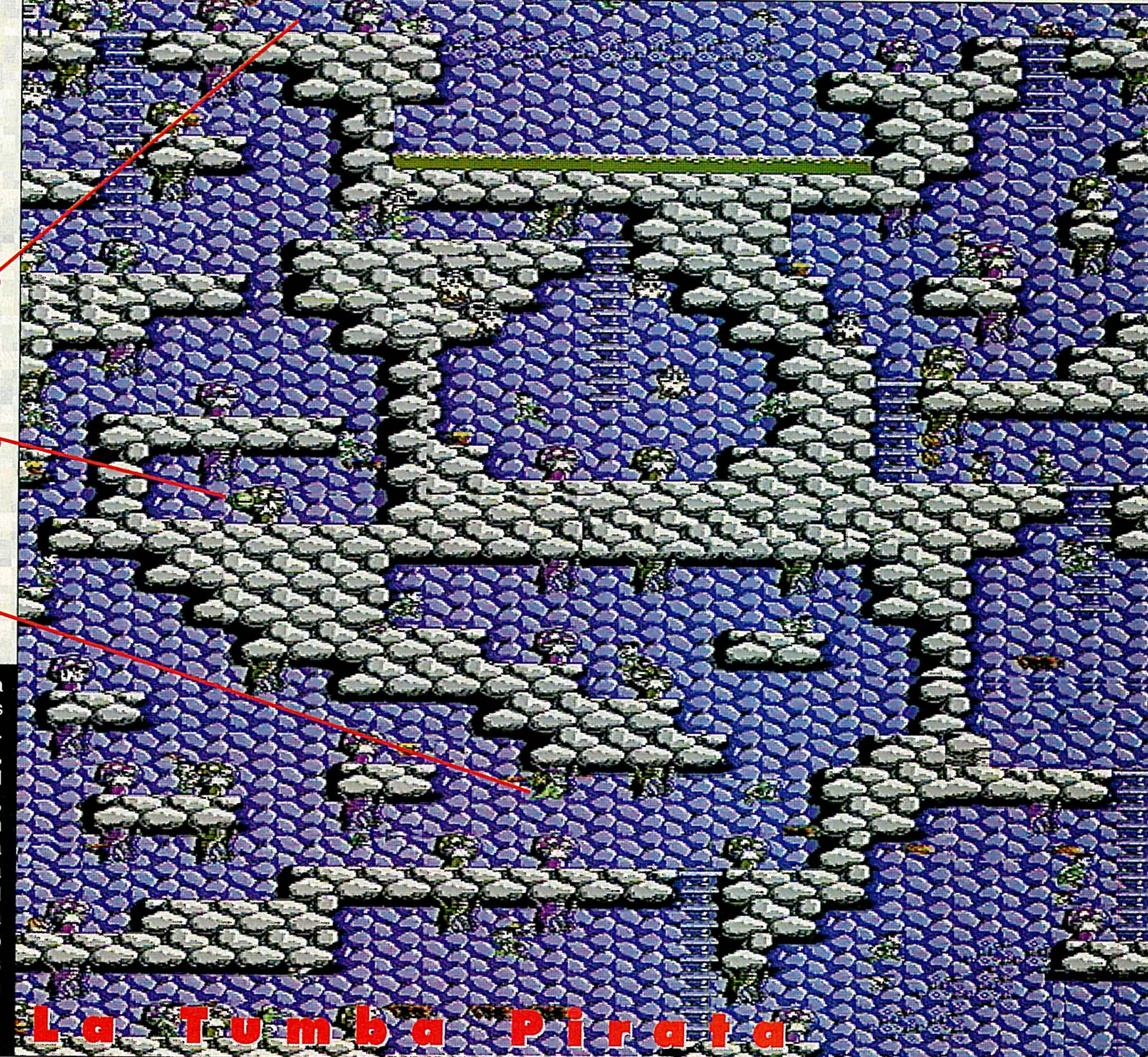
El Mundo Submarino es muy parecido a la Ciudad Sumergida, a excepción de que es un poco más difícil. De nuevo, de nuevo lo que tienes que hacer es recoger las perlas y los tesoros de los cofres, esquivando los ataques de los peces y los buzos. Por supuesto, no te olvides tampoco de vigilar constantemente el nivel de tus reservas de oxígeno.



Las tierras de Madera y del Invierno te esperan. Aunque ninguna de las dos presenta areas especialmente difíciles, ambas te pueden plantear problemas. En la primera hay unos cuantos puentes de estrellas, que sólo podrás cruzar con la ayuda de Campanilla (gracias a sus polvos mágicos). Antes de ir a por ella no olvides recoger el dedal, que está en la esquina inferior izquierda. Entonces podrás recoger también la campanal, que está muy cerca, antes de regresar de nuevo a la parte superior en busca de la salida. Ten cuidado con los gorilas – trata de correr por debajo de ellos.

La tierra del Invierno, que no hemos mapeado, es un mundo gélido donde podrás utilizar las escaleras y las barras de hielo para escalar. Básicamente, es subir a la esquina izquierda, donde se encuentra el dedal, y a continuación dirigirnos en buscar de Campanilla. La campana, siempre tan importante, está a la derecha. No olvides que mientras que puedestanto subir como bajar por las escaleras, en el caso del hielo sólo puedes deslizarte hacia abajo –así que no hay vuelta atrás. También hay ciertas barreras de hielo que obstruyen tu camino de vez en cuando. Para destruirlas todo lo que tienes que hacer es saltar encima de ellas hasta que salten en pedazos.

No te dediques a dar vueltas tontamente en este árbol, por que nadie te asegura que vayas a encontrar ninguna manzana.



El dedal está en alguna parte muy cerca de aquí.

Cuando hayas recogido el dedal ve a hacerle una visita a Campanilla, que te seguirá dócilmente.

Esquiva con habilidad las llamaradas del dragón, y entonces corre por debajo de él.

La Tumba Pirata es muy similar a la Mina Fantasma. Contiene muchos obstáculos iguales, incluyendo un terrible dragón. Recoge el cuerno y busca a Campanilla, y luego sal sin perder más tiempo. El dedal está en la parte de arriba del nivel, mientras que Campanilla está en un pequeño escondrijo en el centro a la izquierda (sólo accesible desde una pequeña plataforma). Por último, el cuerno está también arriba, pero para cogerlo te las tendrás que ver primero con el dragón. Espera al momento más adecuado para pasar por debajo de él sin que te alcancen sus llamaradas.

La Ensenada de Hook

En la Ensenada de Hook hay una buena cantidad de perlas y cofres con tesoros. Siete ostras escondidas a conciencia esconden las preciadas perlas,y cerca de algunas de ellas están los cuatro cofres. También tendrás que recoger unos dientes que están en el fondo del mar (su uso se hará evidente cuando avances en el juego). Al igual que en el resto de los nivels subamarinos, no dejes de vigilar tus reservas de aire. Así mismo, cuida de mantener en todo momento las distancias con las criaturas que habitan la zona. No olvides que en este tipo de nivels no cuantas con la presencia de Campanilla y su magia para ayudarte en los momentos más comprometidos, así que como ves todo dependerá de tu valentía, habilidad e inteligencia... No vayas a defraudarnos ahora.

Tendrás que recorrer un largo camino para alcanzar esta perla.

Esta perla está realmente bien escondida, pero como ves no hay secreto alguno con nuestros mapas.

En esta zona encontrarás otras dos perlas.

Mantén los ojos bien abiertos para recoger todos los tesoros.

Aquí están los dientes que necesitas recoger.

Coge el dedal, y luego ve por Campanilla.

Esperamos que no sufras de vértigo, si quieres utilizar este curioso sistema de transporte.

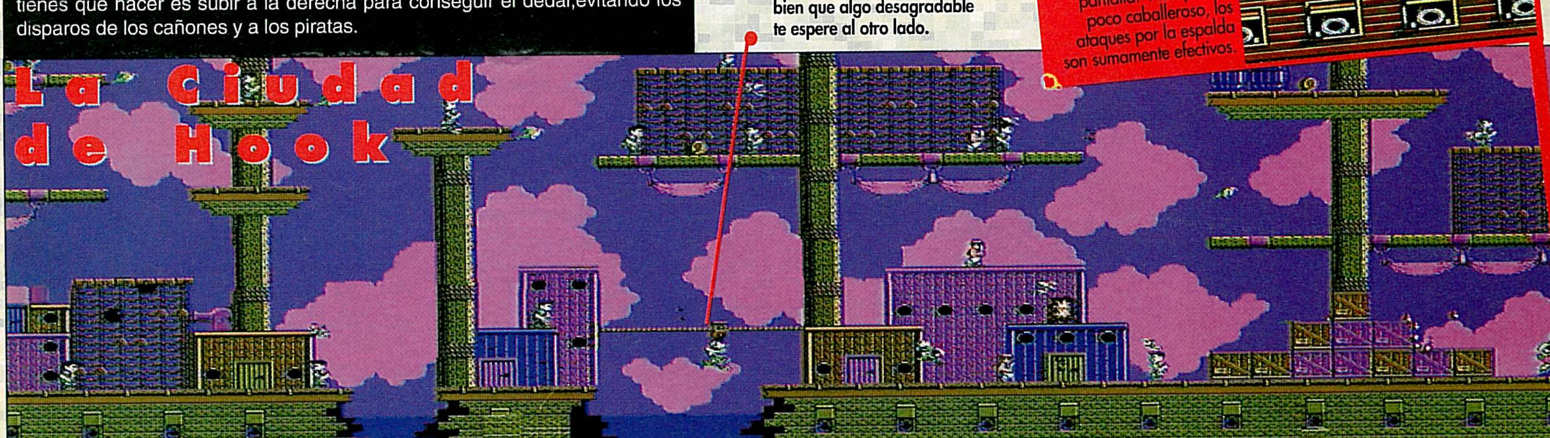
La Ciudad Pirata

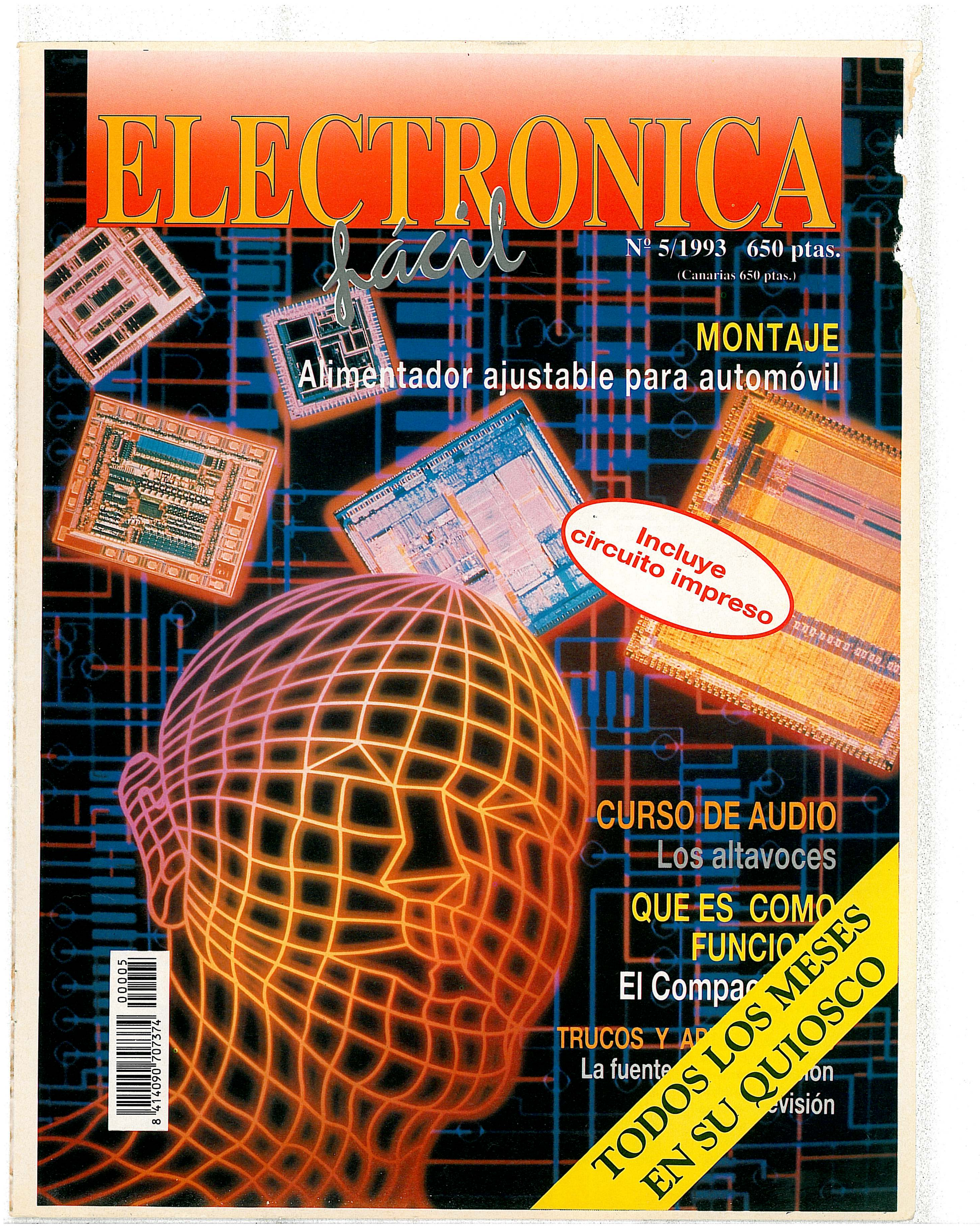
Tal y como promete su propio nombre este nivel está absolutamente repleto de peligrosos piratas. Lo que tienes que hacer es subir al mástil izquierdo, recoger el dedal, ir a por Campanilla y por último buscar la salida. Para ello te las tendrás que ver con los ataques de las bolas de cañón, que son bastante difíciles de esquivar. Pero no todo es malo. Hay unas cuantas cosas buenas que Peter puede coger, aunque pese a todo es necesario que nos movamos con mucho cuidado si nuestro deseo es permanecer con vida. De todas formas, teniendo en cuenta que el final está tan cerca, el nivel de dificultad tampoco es realmente exagerado. ¡Animo, que falta poco!.

Enhorabuena, la batalla final está a punto de comenzar. ¡Si derrotas a Hook la victoria final será tuya! Trata de acorralar al Capitán en un lado de la pantalla. Aunque sea poco caballeroso, los ataques por la espalda son sumamente efectivos.

El mapa final, y de nuevo una ciudad nada recomendable. Por cierto, lo sea a no, ¿no tiene todo el aspecto de un barco? En cualquier caso, lo que tienes que hacer es subir a la derecha para conseguir el dedal,evitando los disparos de los cañones y a los piratas.

Ten cuidado cuando atravieses las zonas de las poleas. Es inevitable que algún disparo vaya hacia ti o bien que algo desagradable te espere al otro lado.




ELECTRONICA
fácil
Nº 5/1993 650 ptas.
(Canarias 650 ptas.)
MONTAJE
Alimentador ajustable para automóvil
Incluye circuito impreso
CURSO DE AUDIO
Los altavoces
QUE ES COMO
FUNCIO
El Compac
TRUCOS Y A
La fuente
evisión
TODOS LOS MESES
EN SU QUIOSCO
8 414090 707374 00005



Estás en el primer nivel, y como puedes ver te hallas en el exterior de las oficinas del periódico Daily Bugle. Tu misión consiste en llegar a la ventana abierta en lo alto de la esquina derecha del edificio. Esto se puede lograr de dos maneras: utilizando nuestra tela de araña,o trepando por la pared. La segunda opción es la más fácil. Ten cuidado con la policía y con los desagradables periodistas, que te arrojarán todo tipo de objetos contundentes desde las ventanas.

Ten cuidado con los policías, tienen pistolas y saben utilizarlas... Haz buen uso de tu tela de araña y no te causarán mayores problemas.

Este es tu destino final, la ventana abierta en lo alto del edificio. Si permaneces sobre ella se abrirá y te introducirás en ella automaticamente.

Este tipo está a punto de lanzarte algo, así que apartate de su camino.

Intenta no acercarte demasiado a estas cajas, por que los perros tienen la costumbre de correr por detrás de ellas y podrían morder tus piernas.

Ahora te encuentras en el almacén, muy cerca del Doctor Octopus. Los guardias no son muy fuertes y se pueden eliminar con un par de impactos. Si eres amante de los animales trata de esquivar a los perros en lugar de golpearlos. Cuando acabes con todos los guardias, tu sensor te indicará que Octopus está cerca. Primero te las tendrás que ver con la máquina elevadora, que es más fácil de atacar por la parte trasera. Deespués te las tendrás que ver con el Doctor y sus ocho brazos.

MASTER SYSTEM · GAME GEAR

SPIDERMAN

¡Vuelve uno de nuestros super héroes favoritos! Después de su exitoso paso por la Mega Drive, el juego del hombre araña ha sido versionado para la Master System y la Game Gear. En lugar de lanzarse a hacer una conversión directa, Acclaim ha cambiado el juego ligeramente, llegando incluso a mejorar el original. Kingpin, el eterno rival de Spiderman, ha vuelto a las andadas, escondiendo una bomba en New York, culpabilizando de lo sucedido a n uestro héroe. Asi que, no sólo tendremos que desactivar su mortífera trampa, sino también limpiar el honor de Spiderman. Todos los secuaces de Kingpin en la tarea de derrotar al hombre araña... pero él no esta sólo, ¿verdad, valientes?

Llegamos al tercer nivel, la alcantarilla que Lizard King utiliza como escondrijo. Un montón de ratas saldrán de las tuberías y gotas de ácido caerán desde el techo. Igual que en el nivel anterior, todos los enemigos tendrán que ser derroatdos antes de que aparezca Lizard King.

Cuando consigas derrotar a Lizard King, tendrás que utilizar una puerta escondida que se halla en esta zona..

Nivel 3

Estos son los guardianes que encontrarás en este nivel. Tal vez el hecho de vivir en una alcantarilla sea el motivo de su debilidad. Aprovéchalo para derrotarlos, y poderte enfrentar así a Lizard King.

En dos lugares del suelo de la alcantarilla hay sendas trampas que te enviarán a una piscina de un extraño líquido verdoso. Es casi imposible volver a subir, así que si cometes el trágico error de caer en su interior, lo mejor será que utilices el "reset" y comiences de nuevo.

Después de acabar con Lizard King, serás trasladado a esta zona. Tan pronto como caigas desde arriba, presiona el botón de arriba y trata de conseguir la llave. La salida se encuentra en la escalera de la derecha .

Esta central electrica es el lugar ideal para un tipo comoElectro. Hay un montón de peligros en este difícil nivel, así que estate muy atento. Todos los pajaros deben ser eliminados, y algunos no son presa fácil. Hay también tres interruptores que deben ser activados para poder continuar con nuestro avance.

Los dos primeros interruptores están en el suelo, pero este último está bien escondido, y debe ser activado si no quieres morir electrocutado.

Aquí está uno de esos peligrosos pajaros. Estudia bien su trayectoria de vuelo y descubrirás el mejor lugar para interceptarle.

Nivel 4

Aquí está Electro, un hueso duro de roer. No dejes de arrojarle telas de araña y se paciente si quieres derrotarle.

Una vez que te hayas deshecho de Electro, irás a otra zona en la que tendrás que encontrar una llave. Si te colocas más o menos como puedes ver en la imagen superior, y subes, (cuidando de que no te alcancen las descargas eléctricas) lograrás tu objetivo. No es nada fácil, y a buen seguro que necesitarás más de una intentona para conseguirlo.





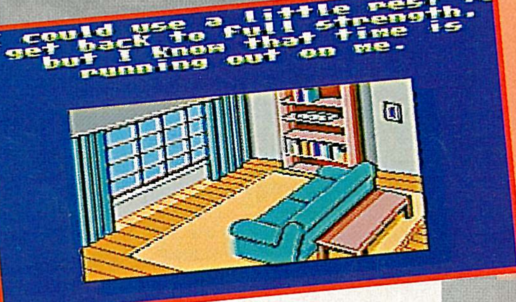
Podrás eliminar a Sandman utilizando con habilidad esta boca de riego.Si lo consigues obtendrás una llave como recompensa.

Este es un nivel bastante corto, en el que es necesario arrebatarle la llave a Sandman. Destruye a dos enemigos y el resto desaparecerán, dejándote a solas con Sandman. Para destruirle tendrás que hacer lo siguiente: intenta que te siga hasta la boca de riego, y cuando esté cerca de ella, golpéala y el chorro de agua disolverá a tu enemigo.

Los tipos del monopatín pueden causarte problemas a menos que reacciones con rapidez. Puedes elegir entre saltar o hacer uso de tu tela de araña.

Nivel 6

Tendrás que recorrer las calles de esta zona para llegar al siguiente nivel. La última llave que tienes que encontrar se halla en esta fase, concretamente en manos de tu "amigo el duende. Este tipo es uno de los guardianes más difíciles de derrotar, así que asegurate de que tu energía está a tope antes de enfrentarte con él. Una buena noche de sueño en cas hará maravillas con tu estamina.



Si las cosas se complican y sientes que tus energías comienzan a desvanecerse, vuelve a tu casa para conseguir un ligero respiro y de paso el total restablecimiento de tu fuerza vital. Usa esta opción con precaución, pues cada vez que la utilices descenderá tu contador de tiempo, lo que puede ser muy peligroso, en especial a medida que te aproximes a los últimas fases.

El Dr Octopus de nuevo, pero no te preocupes, por que esta vez es fácil de eliminar. Esquiva sus brazos y utiliza repetidamente tu tela de araña.

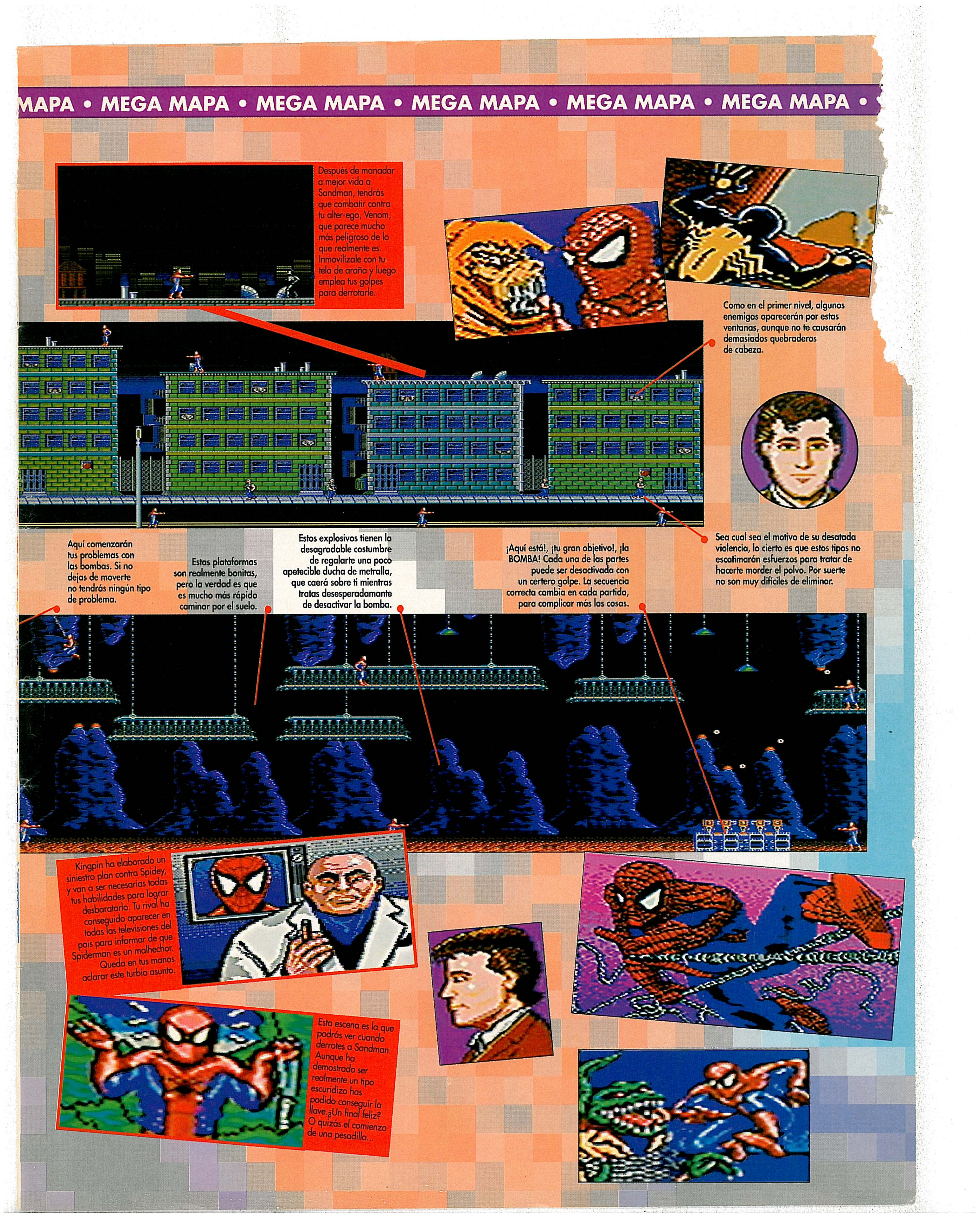


Este es realmente el último nivell, donde te tendrás que ver de nuevo las caras con dos de los anteriores guardianes, el Dr. Octopus y Lizard King. Estos son en realidad los únicos peligros que encontrarás en esta zona además de la bomba. Acaba primero con tus enemigos y luego ocúpate del explosivo.





Bienvenidos al enfrentamiento final.Todos tus adversarios han sido derrotados, y ha llegado el momento de que Spiderman mida sus fuerzas con Kingpin. Seguramente pensarás que tu rival será super poderoso y casi imposible de derrotar... pues no del todo. En realidad es bastante fácil de eliminar, utilizando la misma táctica que empleaste con Electro. No dejes de lanzarle telas, golpearle y darle patadas a la menor oportunidad. Y recuerda, no desfallezcas por que de ello depende tu victoria final...



Después de manadar a mejor vida a Sandman, tendrás que combatir contra tu alter-ego, Venom, que parece mucho más peligroso de lo que realmente es. Inmovilízale con tu tela de araña y luego emplea tus golpes para derrotarle.

Como en el primer nivel, algunos enemigos aparecerán por estas ventanas, aunque no te causarán demasiados quebraderos de cabeza.

Sea cual sea el motivo de su desatada violencia, lo cierto es que estos tipos no escatimarán esfuerzos para tratar de hacerte morder el polvo. Por suerte no son muy difíciles de eliminar.

Aquí comenzarán tus problemas con las bombas. Si no dejas de moverte no tendrás ningún tipo de problema.

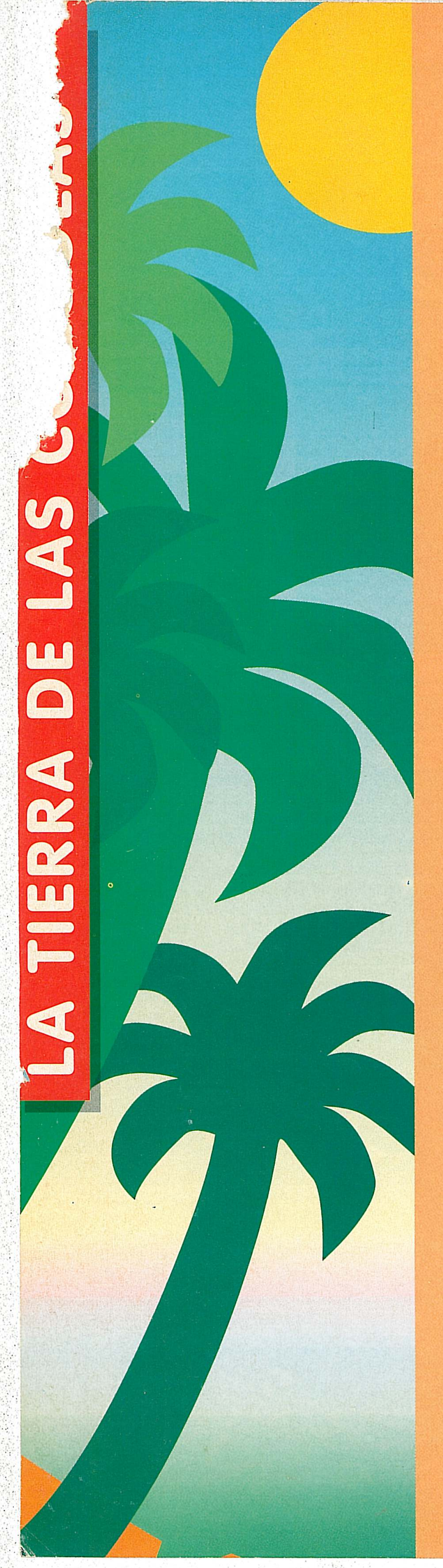
Estas plataformas son realmente bonitas, pero la verdad es que es mucho más rápido caminar por el suelo.

Estos explosivos tienen la desagradable costumbre de regalarte una poco apetecible ducha de metralla, que caerá sobre ti mientras tratas desesperadamante de desactivar la bomba.

¡Aquí está!, ¡tu gran objetivo!, ¡la BOMBA! Cada una de las partes puede ser desactivada con un certero golpe. La secuencia correcta cambia en cada partida, para complicar más las cosas.

Kingpin ha elaborado un siniestro plan contra Spidey, y van a ser necesarias todas tus habilidades para lograr desbaratarlo. Tu rival ha conseguido aparecer en todas las televisiones del pais para informar de que Spiderman es un malhechor. Queda en tus manos aclarar este turbio asunto.

Esta escena es la que podrás ver cuando derrotes a Sandman. Aunque ha demostrado ser realmente un tipo escuridizo has podido conseguir la llave.¿Un final feliz? O quizás el comienzo de una pesadilla...



En la redacción de Super Consolas estamos muy contentos porque cada vez recibimos más cartas que demuestran que hay muchos y muchas consolegas que leen nuestra revista. Así lo confirma una de las muchas cartas recibidas en el mes anterior en nuestra redacción de una chica llamada Leticia Urrutia, que desde Madrid nos envía los passwords para los diferentes escenarios del TOP GEAR de SUPER NINTENDO. Ahí van:

- SOUTH AMERICA: educated
- JAPAN: oilcloth
- GERMANY: wreckage
- SCANDINAVIA: caracole
- FRANCE: epyuian
- ITALY: glucagan
- UK: valhalla

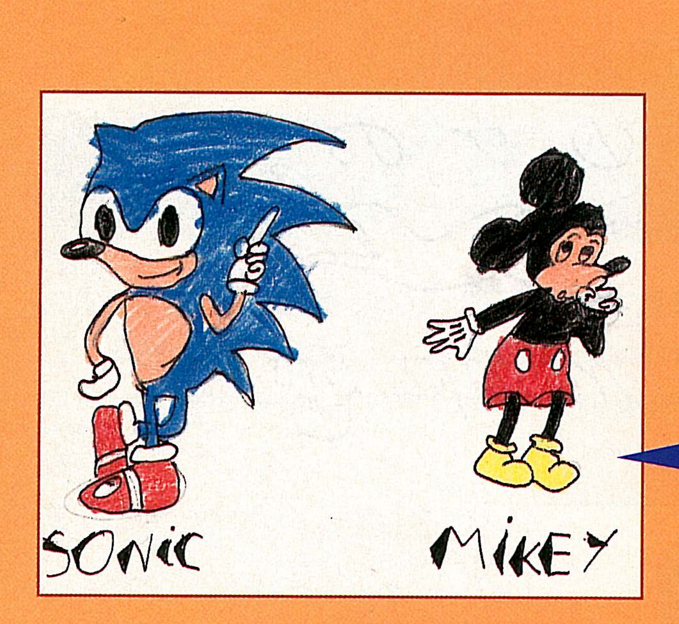
¡Ah! ¡Casi se nos olvida! Leticia aprovecha para mandar un saludo a sus amigas María y Patricia y les dice que a ver cuando se compran una consola prontito para cambiar juegos con ellas. Chica lista ¿eh?

CARLOS GIMÉNEZ LLORENS nos envía desde Alicante un dibujo con el que trata de demostrarnos que la consola es muy valiosa pero la vida más. ¡Y tanto!

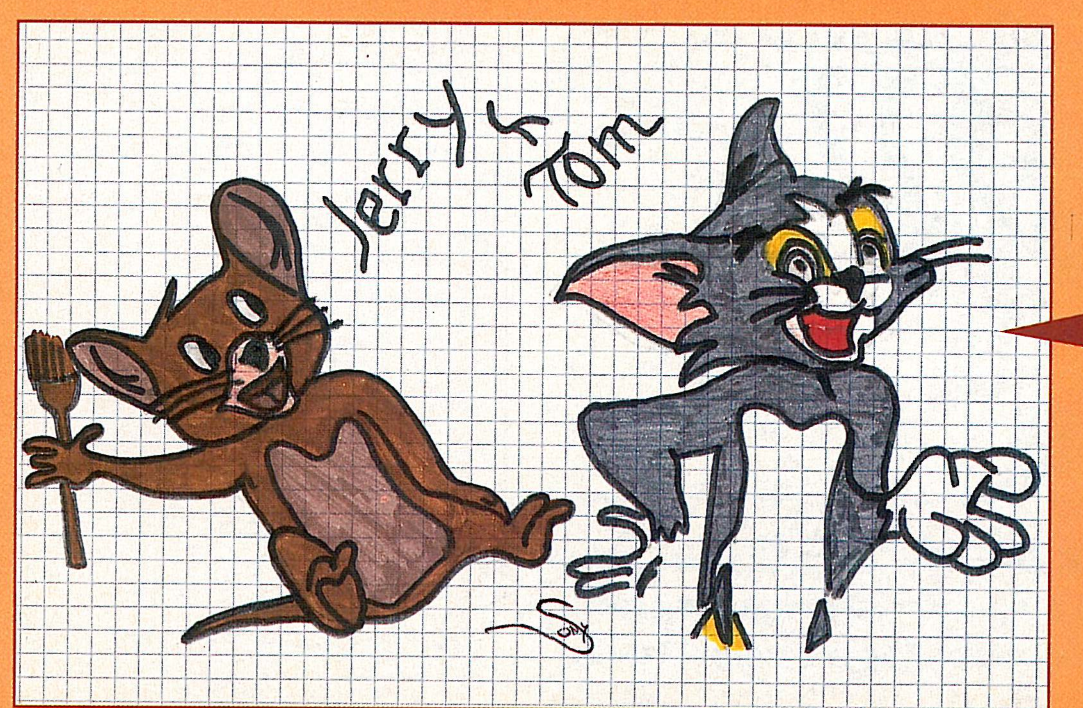


BRUNO HERNAN de Madrid nos manda el dibujo de un monstruito con la pretensión de que alguien lo aproveche como mascota para un nuevo juego de Sega. La verdad chico es que tu dibujo no está nada, pero que nada mal...



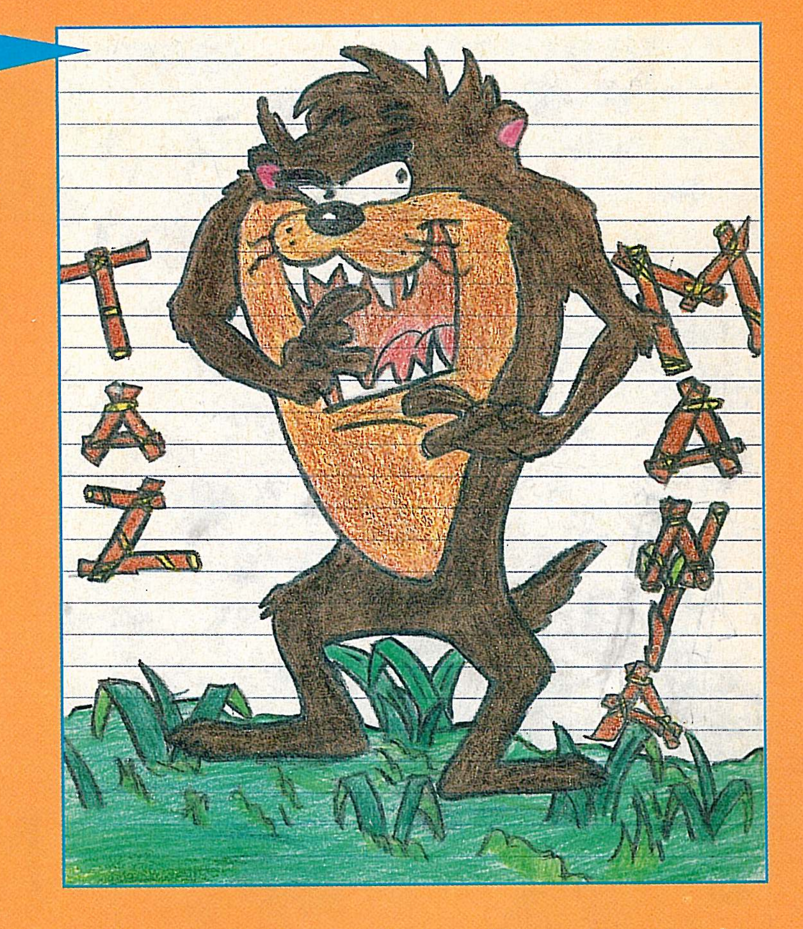


DAVID CABESTANY desde Lérida dice que a ver si sale un juego con Sonic y Mickey juntos, sus personajes favoritos y nos manda este dibujo.



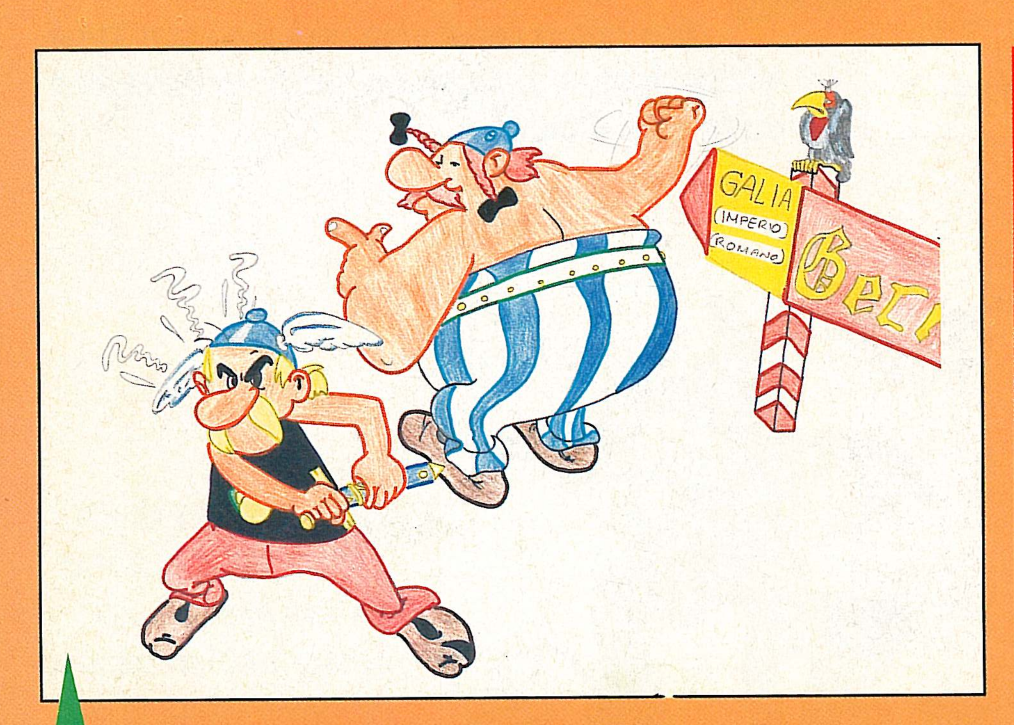
JONATHAN TRUCHADO de Asturias dibuja bastante bien pese a su corta edad. Si no lo creéis podéis mirar su particular versión de Tom y Jerry.

RUBÉN RUIZ: El Diablo de Tazmania tiene muchos seguidores entre nuestros lectores y prueba de ello es que ya hemos recibido un montón de dibujos de Taz zampándose cosas, por ello hemos escogido la versión de Taz más inofensiva.





OSCAR MARTIN de Cadiz ha dibujado a Sonic. ¡Venga chicos, ser un poco más originales! Seguro que la próxima vez nos sorprende.



RUBÉN PÉREZ GIL, de Cádiz, se debe haber olido que íbamos a publicar un mapa del Asterix y ha aprovechado para hacernos llegar un dibujo guay. Bien hecho.

Bueno, esto ha sido todo por este mes. Tan sólo nos queda recordaros que si queréis participar en esta sección deberéis mandarnos vuestras colaboraciones en un sobre a la siguiente dirección:

LA TIERRA DE LAS CONSOLAS.
SUPER CONSOLAS.
Pza. Ecuador 2. 1º B
28016 MADRID

¡SUPER OFERTA DE SUSCRIPCION!

SUPER CONSOLAS

Suscribiéndote ahora a SUPER CONSOLAS podrás recibir gratuitamente un CARGADOR DE PILAS, (sólo para pilas Nikel-Cadmio).

Con este aparato podrás recargar tus pilas, (Ni-Cd) un montón de veces, ahorrándote candidad de dinero.

EL CARGADOR SIRVE PARA CUALQUIER TAMAÑO DE PILAS (Ni-Cd).

¡No dejes pasar esta oportunidad!

Tu eliges...

RECARGADADOR MAXIM O EL 20% DE DESCUENTO





SUSCRIPCIONES

Por teléfono: 457 53 02; 457 52 03 y 457 56 08

Por fax: 457 93 12

SUPER CONSOLAS te ofrece esta super ocasión válida hasta el 31/Marzo/1993, ó agotamiento de existencias. Si no quieres quedarte sin tu CARGADOR date prisa y envíanos el cupón de suscripción cuanto antes.

SUPER CONSOLAS BOLETIN DE SUSCRIPCION

Si deseo recibir los próximos 12 números de SUPER CONSOLAS por 3.300 Ptas. (IVA incluído y gastos de envío) y la oferta descrita en el cupón.

Nombre ______ 1er apellido ______
2º apellido ______ Domicilio ______ Nº: __ Piso: __
C.Postal: ______ Ciudad: ______ Provincia: ______
Edad: ______ Profesión : ______ Teléfono: ______
Firma:

Deseo recibir el CARGADOR ☐ o prefiero el 20% de descuento ☐

FORMA DE PAGO
Contrareembolso Adjunto cheque a favor de Editorial Nueva Prensa S.A.
Giro Postal Nº

Editorial Nueva Prensa S.A.
Plaza del Ecuador 2, 1ºB 28016 Madrid Tel.: 457 53 02; 457 52 03 y 457 56 08 Fax: 457 93 12 Suscripciones p
tel.: 457 53 02: 457 02 03 y 457 56 08 Suscripciones por fax: 457 93 12 *Oferta de lanzamiento válida sólo



THE BLUES BROTHERS...
LLEGA A TU CONSOLA.
GAME BOY
THE BLUES BROTHERS
Nintendo
TITUS
THE BLUES BROTHERS™
The New Hit Adventure Game Starring Jake and Elwood
Nintendo ENTERTAINMENT SYSTEM
Official Nintendo Seal of Quality
.METIERON EL MIEDO EN EL CUERPO A LA POLICIA.
.VOLVIERON LOCOS A LAS MULTITUDES.
.REDEFINIERON LA MUSICA ROCK' N' ROLL
Y AHORA........ESTAN PREPARADOS PARA VOLVER A HACERLO.
Disponible para:
GAMEBOY
Nintendo ENTERTAINMENT SYSTEM™
TITUS
PRO-IN
División SOFTWARE
Marques de Monteagudo, 22 bajo
Telefs. 361 04 32 - 361 05 29
Fax: 361 26 06
28028 MADRID